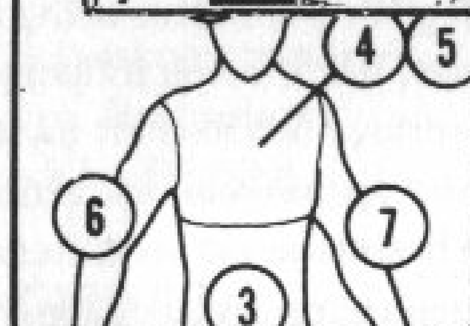

ÄVENTYRSSPELS
Nr
Pris 20:-
SINKADUS
CADDO – ETT ANNORLUNDA LAND
NYTT STRIDSSYSTEM TILL MUTANT
NYA BESVÄRJELSER, VARELSER mm.
NISSE -85



Under arbetet med *Monsterboken* och *Drakar och Demoner Expert* har vi utvecklat en mängd nya varelser och regler, bland annat besvärjelser och färdigheter. Ett debattämne har varit "realismen". Frågan har varit om vi ska ta med "dåligt genomtänkta" föremål och monster som bara finns för att förenkla för spelarna utan tanke på verkningar i spelet.

Vår slutsats: Vem som helst kan ta en titt på ett bygge, flytta över en lämplig maskin till fantasins värld, kalla den för magisk såg och låta den skära igenom sten, trä och metall på 10 sekunder. Många tycks anse att spelet blir bättre med mängder av magiska föremål. Men när magiska ting blir dussinvara upphör spänningen och de blir vardagsföremål.

Är det sådana föremål vi vill ha i *Drakar och Demoner*? Vi föredrar saker som är vettiga och välgjorda, och monster som existerar för andra syften än att *bara* slås ihjäl. Vad tycker läsekretsen? Skriv till oss med dina åsikter!

-Fredrik Malmberg

Sinkadus publiceras oregelbundetav Äventyrsspel HB. Allt eftertryck utan skriftligt godkännande är förbjudet. Brev till tidningen skickas till *Äventyrsspel, Frihamnen, 100 56 Stockholm.* Artiklar och bidrag till tidningen välkomnas. Bidragen bör vara maskinskrivna och blir Äventyrsspels egendom vid publicering. Om artikeln önskas i retur måste svarsporto bifogas. Åsikter i artiklarna delas inte nödvändigtvis av förläggaren. I Redaktionen: Fredrik Mlmberg, Anders Blixt, Klas Berndal, Nils Gulliksson, Lars-Åke Thor.

HEMMAFRONTEN

I skrivande stund (juni) ser det ut som om det här numret av Sinkadus blir det sista i litet format. Från och med nästa nummer skall vi öka utgivningstakten (från 1T4 nr/år till 1T6 nr/år!) och formatet. Vi går upp till 32 sidors A4 från och med nästa nummer, som jag hoppas finns på diskarna under tidiga hösten.

Vi kommer organisera om tidningen lite grand så att den får fler fasta spalter som återkommer varje nummer. Förutom reguljära spalter om Mutant och Drakar och Demoner skall vi försöka ha en om vårt nya rollspel Chock.

Den 9:e april blev ett bra datum för oss. Vi flyttade in i större och bättre lokaler i Stockholms frihamn och här sitter vi för första gången på en enda fast adress. Tidigare har vi plågats med att vara utspridda lite här och där i Stockholm men nu är i alla fall kommunikationsproblemen nedskurna väsentligt. Arbetsmiljön är dessutom väldigt inspirerande – som taget direkt ur en Bogartfilm. Utanför mitt fönster ligger kajerna med ryska fartyg och hamnarbetarna huserar på lastbryggorna nedanför. Under sena kvällar väntar man bara pistolskotten från gangsterkrigen...

Vi har fått personalökning igen. Nils Gulliksson och Anders Blixt heter stjärnorna som kanske redan är kända av en del läsare.

Nils har ju illustrerat flertalet av våra produkter tidigare. Han är vår yngsta medarbetare (18 år) och har nyligen tagit studenten. Trots sin ringa ålder är han förmodligen en av Sveriges mest publicerade fantasy-tecknare. Han främsta arbetsuppgifter är att biträda vår grafiska formgivare Klas Berndal.

Anders är något äldre (26 år) och har lång erfarenhet med rollspel. Han har haft flera artiklar publicerade i amerikanska speltidningar och var en av drivkrafterna bakom den numera nedlagda svenska tidningen "Mjölner". Anders är uppväxt i Göteborg och har studerat olika ämnen i Lund fram till sin anställning hos oss. Hans främsta arbetsuppgift är att redigera olika projekt men även att bedöma bidrag från frilansare. Han besvarar också regelfrågor och uppskattar oerhört om dessa har bifogat svarsporto och frågor som kan besvaras med "ja" eller "nej".

Flyttningen innebär givetvis att vi har fått en ny adress dit ni kan skicka brev och bidrag: *Äventyrsspel, Frihamnen, 100 56 Stockholm.*

NYA PRODUKTER

ENSAMMA VARGEN

En väldigt populär företeelse i USA och England just nu är att spela soloäventyr i pocketformat. Olika förlag har publicerat mängder av böcker där läsaren slår fram en rollperson som sedan skall överleva och lösa ett mysterium. Det är en ofta spännande och actionfylld läsning och vi beslutade vid årsskiftet att ta fram en serie sådana här pocketböcker. Vår serie (i första skedet 4 böcker)är den absolut bästa som finns att få tag på just nu. Hjälten heter Ensamma Vargen och han är den enda överlevande Kaiherren (en sorts riddare) efter ett överraskningsanfall från Mörkerherrarna. I Bok 1 måste han underräta kungen om anfallet. I Bok 2 får han i uppdrag att hämta hem det berömda Sommersvärdet, solens svärd. Bok 3 för honom till isvidderna i Kalte, där han jagar en landsförrädare. Bok 4 för honom till de sydliga provinserna på jakt efter en försvunnen guldlast. Det bästa med serien är att alla böcker har en handling som bygger på de tidigare, det vill säga man har fördelar av att ha läst många böcker. Det betyder också att författarna kan bygga upp en tätare historia och sålunda har de tagit fram en hel värld som bakgrund till böckerna. Ensamma Vargen-böckerna liknar mycket vanliga rollspel. Under februari, mars och april översattes böckerna, och under maj gjorde vi iordning original för tryckning. När ni läser detta finns säkerligen böckerna redan i bok- och leksakshandeln.

– Fredrik Malmberg

MAKTENS PORTAR

Vi har problem med att få fram del 2 och 3 i trilogin "Ärans väg" enligt tidsplanen. Manuskriptet till del 2 (Maktens Portar) blev på grund av olika arbetsproblem inte färdigställt i tid och vi har nu blivit tvungna att fördröja produkten. Det ser ut som om del 2 och 3 kommer att publiceras samtidigt, tyvärr inte förrän i oktober eller november.

– Klas Berndal

JÄRNRINGEN

Är ett detektiväventyr för Mutant som nog finns i handeln när ni läser det här. Vi fick det i början av året och redigerade det under våren. I skrivande stund läggs sista händerna på layout och det går till tryck under den kommande veckan. Karin Fredriksson heter frilanskonstruktören. Håll andan för omslag och illustrationer!

– Klas Berndal

CHOCK

Chock är en svensk version av Chill, som konstruerades av Pacesetter(ett amerikanskt spelbolag). Vår översättning har bearbetats så att den är bättre än det amerikanska orginalet. Bland annat har vi tagit bort den mycket tvivelaktiga världskartan som bara ligger och kostar pengar i det amerikanska spelet. För dem som inte känner till Chock/Chill kan jag berätta att det är ett rollspel i skräckmiljö, med den sedvanliga rekvisitan av månskensbelysta borgar på den transsylvanska landsbygden, varulvar som ylar under fullmånen, spökskepp som seglar på stormpiskade hav och allt möjligt annat ruggigt. Det är en godbit för alla som vill ha det riktigt mysigt otäckt när ni spelar. Spelet ska vara ute i handeln i augusti.

– Anders Blixt

SKYMNINGENS BY

är det första äventyret till Chock. Spelarnas rollpersoner sänds iväg till det otillgängliga södra Mexico för att undersöka rykten om mystiska människoliknande jaguarer. Föga anar de vad de kommer att möta i den outforskade djungeln. Vi har haft en del trycktekniska problem med detta äventyret. Viktiga illustrationer var i fel format och svåra att anpassa till vår utformning. Men vi har lyckats lösa problemen på ett sätt som vi hoppas att alla kommer att vara nöjda med (utom möjligen killen som ritade illustrationerna). Publicering i augusti, samtidigt med Chockreglerna.

– Anders Blixt

VÄRLDEN

Här på Äventyrsspel har vi börjat arbeta med en värld där våra äventyr kommer att utspela sig. Vi har försökt göra den på ett sådant sätt att våra äventyr inte kommer att vara beroende av den. Spelledare som har egna världar ska kunna lyfta ut äventyren och placera dem i sina världar utan alltför stora besvärligheter.

I detta nummer hittar ni Caddo, den första delen av vår värld som blir publicerad. Andra delar av världen kommer att dyka upp i våra äventyr, t.ex. Kaliz och Eskilsdal. Däremot har vi inga planer på att ge ut världen separat inom den närmaste tiden.

– Anders Blixt

DRAKAR & DEMONER EXPERT

Sedan Drakar & Demoner publicerades har vi fått in önskemål att utöka spelet. Vi tycker själva att det är en utmärkt idé, och nu håller vi på med det. Målet är att göra Drakar & Demoner lika omfattande som de stora amerikanska spelen. Men det är inte frågan om ett nytt spel, utan det rör sig endast om utökningar med grundreglerna som bas.

För närvarande håller Lars-Åke Thor och jag på att arbeta med reglerna. Vi har skapat ett utökat magisystem, med olika läroskolor för magikerna. En mängd nya färdigheter har skapats, tillsammans med annorlunda regler för den erfarenhet en rollperson har innan han kommer med i spelet. Vidare har jag konstruerat regler för hur man begår hjältedåd. Lars-Åke och jag har väldigt kul när vi jobbar med det här projektet. Vårt främsta problem är att välja ut det som ska komma med. Vi har tänkt oss att Expert ska bestå av

två regelböcker, en med magi och en med övrigt. Om allt går väl kan ni se resultatet av vår möda i oktober.

– Anders Blixt

NEKROPOLIS

är första delen i ett Mutantäventyr där spelarnas rollpersoner är tvungna att ge sig iväg från det "trygga" Pyri-samfundet in i det otrevliga Ulvriket. En fristående fortsättning följer senare i Bris Brygga. Äventyret har författats av Michael Petersén, mannen som skapade Mutant. Det är inte så mycket att orda om detta äventyr. Alla faser i produktionen har flutit smidigt. Nekropolis ska finnas tillgängligt i oktober.

– Anders Blixt

MONSTERBOKEN

Detta har varit en albatross hos Äventyrsspel under de gångna åren. Nu har vi äntligen lyckats få ordning på den. Jag har avslutat redigeringen av texten, som omfattar ca 100 naturliga djur och fantasivarelser. Vi har tagit många fantasivarelser från de klassiska mytologierna. De gamla grekerna är en utmärkt källa för oss i branschen. En del ruskiga varelser är produkten av våra kollektiva rysliga tankeinsatser.

Monsterboken ligger nu på Nils Gulliksons bord för att bli illustrerad. Varje varelse ska få en bild. Ni kommer säkert att bli nöjda; Nisse har ju personliga förstahandserfarenheter av många av bestarna. Monsterboken ska finnas i handeln i september.

– Anders Blixt

ESKILSDAL

Detta är arbetsnamnet på ett äventyr som utspelar sig i baroniet Eskilsdal i de barbariska utkanterna av landet Zorakin. Det kommer att innehålla kartor över hela länet och de viktigaste orterna: Eskilsby och Östad. Denna oroliga trakt styrs av den försupne baron Eskil Eskilsson. Spelarna kan få en hel del problem att bita i. Äventyret håller på att konstrueras av Magnus Anå, en Uppsalabo med lång erfarenhet av rollspel. Vi räknar med att få ut äventyret i handeln i oktober, samtidigt med Kaliz.

– Anders Blixt

KALIZ

En av höstens produkter blir Kaliz (arbetsnamn), som är en stad på fastlandet i vår värld. Den är under konstruktion av två frilansförfattare, Leif Eurén och Ann-Sofie Qvarnström. Det ser ut som om vi skulle få fram ett 48-sidigt häfte med tabeller, information om invånarna, stadens styrelseskick och så vidare samt en otroligt vacker stadskarta i fullfärg och stort format. Vi hoppas Kaliz publiceras i första veckan av oktober. Författarna är erfarna rollspelare sedan många år tillbaka och aktiva inom Stockholms Tolkiensällskap.

– Fredrik Malmberg

ÖVRIGA PRODUKTER

Under hösten kommer ett flertal andra produkter att publiceras. Vi har två stycken äventyr till Mutant på gång. Det ena är fortsättningen på Nekropolis (Bris Brygga), och det andra är en fristående fortsättning som vi har arbetsnamnet Månbas Alpha på. Just det, rollpersonerna färdas till månen!

Vi arbetar på flera nya tillbehör till Chock. Vi har två äventyr planlagda till hösten, Högländernas Skräck samt Draculas Hämnd. Dessutom kommer en bok med fler varelser och besvärjelser som heter Varelser i natten. Vi funderar på att ta fram något eller några äventyr till Chock med svensk anknytning, om Storsjöodjuret, Skogsrån eller Bergakungen eller något sådant. Vi får se.

– Fredrik Malmberg

En ständigt återkommande fråga är hur man skickar in äventyr och artiklar till oss för publicering. Till Sinkadus vill vi ha artiklar (monsterbidrag får vi tillräckligt med) av olika slag, och även mindre äventyr. Monster är välkomna, men A och O är att de är vettiga och inte heller kopior av redan existerande monster. Väl genomtänkta varelser rafsar man inte ihop på en skolrast.

Alla bidrag måste vara maskinskrivna. Använd dubbelt radavstånd för att vi enklare skall kunna

redigera i texten. Skicka aldrig original, utan skicka kopior eftersom vi inte har möjlighet att returnera bidragen.

Under 1985 publiceras nya tryckningar av våra två första rollspel. I de nya utgåvorna förekommer en del rättningar och revisioner. För att ägare till tidigare utgåvor inte ska behöva köpa nya spel publicerar vi här alla väsentliga förändringar som har gjorts.

Drakar & Demoner

Sid 13, Kroppspoäng, förtydligande: KP är (STO + FYS)/2 avrundat uppåt.

Sid 18, vänstra kolumnen, andra stycket. Ny ordalydelse: Dock finns det en övre gräns på hur mycket man kan träna sina färdigheter. En rollperson kan bara komma upp till maximalt fem gånger den berörda grundegenskapen för en viss färdighet. Således kan en rollperson med SMI 12 maximalt uppnå 60% i en färdighet som Smyga genom träning. Över denna nivå kan man bara öka sin färdighet genom erfarenhet. Undantag: Läsa & Skriva, Sjunga och spela, Tala främmande språk.

Sid 18, vänstra kolumnen, tredje stycket. Tillägg: Om färdigheten är 105–150% så är ett perfekt slag 01–03, osv.

Sid 19, insätts före HERALDIK OCH GENEALOGI: HASARDSPEL (Grundegenskap: INT). Hasardspel spelas i partier. I varje parti lägger alla inblandade en viss mängd pengar i potten. Sedan slår varje spelare 1T100. Varje spelares utfall adderas till hans skicklighet i HASARDSPEL. Högst summa får potten. Skulle två eller flera spelare hamna på samma summa så upprepar dessa proceduren tills det bara finns en segrare.

Sid 19, KÖPSLÅ. Ny ordalydelse: Förmågan att köpa billigt och sälja dyrt. Varje vara har ett "riktigt" värde. När en person säljer en vara så anger han vilket pris han vill ha. För varje påbörjat 10%-steg som detta pris överstiger det riktiga minskas personens KÖPSLÅ med 10 procentenheter. Det omvända gäller om priset understiger det riktiga. Därefter dividerar man säljarens modifierade KÖPSLÅ och köparens KÖPSLÅ med 5. Säljarens värde ska sedan övervinna köparens på motståndstabellen för att köpet ska gå igenom. Misslyckas säljaren godtager inte köparen budet, och om säljaren vill fortsätta schackrandet måste han reducera budet med minst 10% av det riktiga värdet. KÖPSLÅ abvänds inte vid handel med standardvaror, eftersom deras priser ofta är fastställda av de skrån hantverkarna tillhör. Färdigheten används vid handel med ovanliga saker, t.ex. ädelstenar.

Exempel: Erik försöker sälja en ädelsten värd 50 guldmynt för 55 guldmynt. Han har KÖPSLÅ 70%. Eftersom det begärda priset är 10% för högt reduceras hans KÖPSLÅ till 60%. Juveleraren Sven som är intresserad av stenen har KÖPSLÅ 80%. Efter division med 5 har Erik 12 och Sven 16. Detta innebär att Erik har 30% chans att övervinna Sven på motståndstabellen. Erik slår dock 57 och Sven förkastar därför hans bud. Erik måste sänka det med minst 5 gm om han vill fortsätta. Erik begär nu 50 för stenen. Hans KÖPSLÅ minskas inte. Erik får 14 och Sven 16, vilket ger en 40%-chans. Erik slår 32 och Sven köper sålunda stenen.

Sid 20, LÄSA OCH SKRIVA, första stycket, från "Tärningsslag", ny ordalydelse: Tärningsslag, när man behärskar färdigheten till minst 50%, används bara när det är viktigt att man verkligen läser rätt eller skriver snyggt och begripligt. Ett sådant tillfälle kan vara när man läser en besvärjelse.

Sid 20, SIMMA. Tillägg efter sista meningen: Ett misslyckande innebär att man tvingas simma till ytan för att hämta luft. Man kan maximalt simma 50 meter under vatten.

Sid 21, UNDVIKA: Denna färdighet avskaffas.

Sid 25, JÄGARE. Jägare kan även lära sig zoologi.

Sid 27, Vapenklasser. Alla sköldar betraktas som tunga.

Sid 29, Vapentabellerna. Storsvärd kallas i fortsättningen Tvåhandssvärd. Dubbelyxa kallas i fortsättningen Tvåhandsyxa. Arbalesten väger i fortsättningen 3 BEP.

Sid 30, Rustningstabellen. Plåtbrynja byter namn till Halvrustning och Plåt till Helrustning.

Sid 33, Anfall bakifrån, förtydligande: Attackens GC blir 50 procentsteg bättre.

Sid 35, vänstra kolumnen, andra stycket, rättelse: Den högsta effektgrad en trollkarl kan använda är (INT+PSY)/4 avrundat uppåt.

Sid 37, BESKYDDARE, förtydligande: Föremål som tränger igenom en BESKYDDARE anses ha effektgrad 1 när man ska använda motståndstabellen.

Sid 38–39, ELEMENTARER, förtydliganden: Alla elementerar har grundegenskaperna PSY 3T6/effektgrad, SMI 3T6/effektgrad och STO 1T6/effektgrad. STY och KP är lika med STO. För att kunna frammana en elementar måste trollkarlen ha tillgång på lite av dess element. SYLF punkt 4: Sylfen kan blåsa omkull någonting om sylfens STO övervinner tingets STO på motståndstabellen. SALAMNDER punkt 6: TG ändras till T6. GNOM punkt 1: Gnomens GC är 30% + 10% per effektgrad.

Sid 39, FÖRTROLLA VAPEN, tillägg: Ett förtrollat vapen kan skada varelser som normalt inte skadas av materiella vapen.

Sid 41, Ny besvärjelse: MINSKA: Räckvidd: Beröring, Varaktighet: 5 min, Sårighetsgrad: 2. Varje effektgrad minskar målets STY, FYS, STO eller SMI med en poäng. Ingen grundegenskap kan minskas till ett värde lägre än 1 med denna besvärjelse.

Sid 45, tillägg: 1 BEP är ungefär 3 kg.

Sid 47, JUVELER, ändring: Juvelers värde brukar vara 1T100 × 10 silvermynt.

Sid 48, Övriga magiska föremål, tillägg: Vissa föremål är laddade med en eller flera besvärjelser, ditsatta av någon mäktig magiker. De fungerar på följande sätt: Föremålen besitter besvärjelserna till 95% skicklighet: När någon använder föremålens besvärjelser dras PSY från honom på sedvanligt sätt. Det är dock inte möjligt att öka sin PSY genom att använda magiska föremål.

Sid 50, tillägg: MÖRKERSYN. Vissa varelser besitter mörkersyn. Det innebär att de har förmågan att se infrarött ljus, dvs värmestrålning. Sådana varelser kan uppfatta saker som har en temperatur som avviker från bakgrundens. Detta innebär att de normalt ser alla varmblodiga varelser utan problem. Mörkersyn ger en otydligare bild än normal syn. Den sätts också ur spel av normalt ljus.

Generell rättelse: Följande varelser har sina bett reducerade till 1T4 (bettet får dessutom inte SB): enhörning, häst och pegasus.

Sid 57, LIKÄTARE, tillägg: När en person blir biten av en likätare finns det en chans att han förvandlas till en likätare inom 1T10 dygn. Summera de skador personen har fått av likätare och som inte läkts av magi inom 24 timmar. Slå sedan 1T20. Om tärningens utfall är lika med eller lägre än skadan blir personen en likätare.

Sid 60, SPÖKE, tillägg: I framtida Drakar & Demoner-produkter kommer olika sätt att driva ut spöken att beskrivas.

MUTANT

Sid 12, Fält 3, förtydligande: Om rollpersonens grundegenskaper överstiger 18 förbättras motsvarande bonusar 1 steg för varje poäng som överstiger 18. Det är bara att räkna vidare.

Sid 36, vänstra kolumnen, tredje stycket, tillägg: Liggande och knästående personer kan använda eldhandvapen utan att få sin träffchans reducerad.

Sid 36, TOTAL MISS OCH FUMMEL, ny ordalydelse: När en varelse slår 96–00 är det en s.k. total miss. Varelsen misslyckas med det han gör oavsett hur duktig han är. Dessutom kan han fumla. Chansen att fumla är 1/20 av chansen att misslyckas (avrundat uppåt). T.ex. om en person har 35% att träffa, så har han 4% chans (65/20=3,25 avrundas till 4) att fumla. När man slår 1T1200 innebär 01–35 framgång, 36–95 miss, 96 total miss och 97–00 fummel. När en varelse fumlar i strid, slå på bifogade tabell.

Sid 42, Maserpistoler och -gevär, ny ordalydelse: Vapnen avfyrar en stråle med extremt kort-

vågig radiostrålning som skdar allt organiskt den träffar. Strålen är osynlig. Alla former av metallpansar och energirustningar absorberar dubbelt så många SP som normalt. Man kan inte använda en maser som skärverktyg.

Sid 42, Gausspistol och -gevär, ändring: Gaussvapnets kula förorsakar en kraftig ljudbang när det lämnar pipan.

Sid 45, Vakuum, ny ordalydelse: Vakuum och mycket lågt tryck utgör ingen fara under korta tidsrymder. Avsaknaden på syre gör dock att man inte kan klarar sig där särskilt länge. Efter 30 sekunder ska rollpersonen slå FYS×4 eller lägre med 1T100 varje SR. Misslyckande innebär att rollpersonen dör.

Sid 54, Grundegenskaper, tillägg: En varelses kroppspoäng är normalt lika med 2×STO. Det finns vissa undantag: Dråparträd, Stryparlianer, Jättegeting, Kvävare. Dessa behåller de KP som nämns i deras beskrivningar. Alla andra varelser i regelboken beräknar sin KP som 2×STO.

UPPDRAG I MOS MOSEL

Sid 3, högra kolumnen, andra stycket, ny ordalydelse: Wolf misstänkte att svaret till det hela låg i borgmästarens kassaskåp, men när han försökte undersöka detta blev han upptäckt och beskjuten av vakterna. Han lyckades fly från vakterna i nattmörkret, men blev dödligt skadad.

JÄRNRINGEN

Sid 18, höger kolumn, rum 7, andra stycket, rättelse: Ersätt "livsdrog" med "Regen II".

Brevsidan

ÄVENTYRSSPEL
FRIHAMNEN
100 56 STOCKHOLM



METALLER

Som tillägg till Christer Regebros utmärkta artikel i Sinkadus nr 2 presenterar jag här ännu en metall att använda i Drakar & Demoner.

Metallen ifråga heter galvorn och är en vidareförädling av det mycket starka Dvärgstålet. Galvorn är svart till färgen, men inte matt som ondskans stål utan blankt, som gagnat (blankt kol, används bland annat i smycken). Det är lika hårt som dvärgstålet, men smidigare under tillverkningen vilket gör att ringar i en brynja kan göras tunnare men ändå stå emot alla stickvapen och pilar.

Nu hör det till saken att det var en alv som först formade en rustning av Galvorn, och dessutom i ett av dvärgarnas starkaste fästen. Det pekar på att alvers och dvärgars fiendskap inte uppkom i och med att dvärgarna fann stålet utan först sedan ondskan spelat upp sina intriger och sått sitt groll mellan dessa folk på samma sätt som han gjorde alver och människor till främlingar för varandra. Om järn och stål är ett hinder mot magi så bör Galvorn, liksom meteoritjärn, undantas från denna regel eftersom dessa båda metaller använts av alver och trollkarlar i alla tider. Metallerna är dock sällsynta.

Rustningar, smidda av Galvorn skyddar 70% mer än de som är av brons och väger 1 BEP mindre. De kostar dock minst femton gånger mer och är mycket svåra att få tag i.

Vapen tillverkade av Galvorn reducerar alla rustningars ABS med två och ger därutöver extra skada pga den hållbara eggen. De kostar ca 14 gånger mer än ordinarie bronsvapen.

Gunnar Björnsson

LADYHAWKE

För alla er som såg Ladyhawke i våras och blev begeistrade i denna underbara film kommer här vissa saker ur filmen som kan användas i Drakar och Demoner.

Etienne Navarre använde ett dubbelarmborst. I DoD skulle det bli ett dubbelt tungt armborst. Det kan laddas med två lod. Varje laddning tar 6 SR. Endast ett lod kan skjutas åt gången. Vapnet väger 3 BEP och kostar 800. Övriga vapendata är identiska med det vanliga tunga armborstet.

ETIENNE NAVARRE

Fd gardeskapten hos biskopen av Aquila, numera kringvandrande äventyrare.

STY: 18, KP: 16
STO: 13, SB: 0
FYS: 18
SMI: 18
INT: 13
KAR: 15

Färdigheter
Ridning 130%
2H-svärd 130%
Bredsvärd 130%
Armborst 130%
Läsa & Skriva 100%
Övertala 50%

Navarre rider på Goliath, en vältränad tung stridshäst.

PHILIPPE GASTON

Tjuv

STY: 14, KP: 12
STO: 11, SB: 0
FYS: 13
SMI: 18
INT: 11
KAR: 13

Färdigheter
Ridning 75%
Simning 100%
Smyga 100%
Stjäla föremål 100%
Klättra 100%
Dyrka upp lås 75%
Hoppa 100%
Gömma Sig 75%

Om nätterna tar Navarre formen av en svart ulv med exakt samma grundegenskaper som han har i mänsklig form.

Greger Jonsson

DRAKAR OCH DEMONER ARKIVET

Av Anders Blixt



NYA ELEMENTARER

Eld, luft, vatten och jord är de viktigaste av de element som bygger upp världen. Men det finns fler som är mindre kända. Två av dessa är mörker och ljus. En trollkarl som har studerat sin konst väl kan lära sig att framkalla dessa två elements elementarer: Umbran och Luminalen. De framkallas med samma besvärjelse som de andra elementarerna och har samma grundegenskaper som dessa. Därutöver har de följande specialförmågor:

MÖRKER – Umbran

En Umbra uppenbarar sig som en vagt människoliknande varelse, formad av förtätat mörker. Den kan:

1. Förstöra en Luminal genom att övervinna Luminalens grad med sin egen på motståndstabellen.
2. Ej skadas av materiella vapen.
3. Skapa en glob av mörker omkring sig. Denna glob har en radie på fem rutor per grad. Inne i globen slutar alla ljuskällor att sända ut ljus, men de släcks inte. Eld förorsakar fortfarande brännskador även om man inte kan se den.
4. Angripa en varelse med skräck. Om Umbran sveper sig omkring en varelse och besegrar dess PSY med sin PSY på motståndstabellen drabbas offret av ett angrepp på skräcktabellen (finns vid spöke i grundreglerna).
5. Förflytta sig med en hastighet av 15 rutor/SR.
6. Se obehindrat i mörker.
7. Får dubbel skada av alla eldattacker.
8. Förorsaka 2T6/grad i skada på en Salamander. När Umbran angriper behöver man inte slå för att träffa utan den träffar automatiskt.
9. Endast framkallas ur mörker eller skugga.

LJUS – Luminalen

En Luminal uppenbarar sig som en vagt människoliknande varelse, formad av klart skinande ljus. Den kan:

1. Förstöra en Umbra genom att övervinna Umbrans grad med sin egen grad på motståndstabellen.
2. Ej skadas av materiella vapen.
3. Lysa upp ett område med klart ljus. Detta område har en radie av 5 rutor/grad.
4. Blända varelser. Alla varelser som ser mot en Luminal måste slå PSY×3 eller lägre med 1T100. Misslyckas de så blir de bländade under 2T6 SR. Varelser med mörkersyn måste slå PSY×2 eller lägre. Svartalfer måste slå PSY×1 eller lägre. En bländad varelse förlorar temporärt synförmågan och behandlas då som om han befann sig i mörker.
5. Förflyttar sig med en hastighet av 15 rutor/SR.
6. Är immun mot alla former av eldattacker och kan inte skadas av en Salamander. Å andra sidan kan en Salamander inte bländas av en Luminal.
7. Endast framkallas ur en ljuskälla av något slag. Dagsljus skall också betraktas som en ljuskälla. Månljus räcker också, däremot inte stjärnljus.

NYA BESVÄRJELSER

FÖRVIRRA

Räckvidd: 80 rutor (120 m)
Varaktighet: 5 min
Svårighetsgrad: 1

Om magikerns PSY övervinner offrets PSY på motståndstabellen blir offret förvirrat. En förvir-

rad varelse förlorar förmågan att tänka klart och handla aktivt. Den står stilla. Att varelsen är förvirrad innebär dock inte att den har förlorat självbevarelsedriften. Om varelsen blir angripen eller hotad kommer den att försvara sig med full förmåga. För varje extra effektgrad kan trollkarlen förvirra ytterligare en varelse.

DISTRAHERA

Räckvidd: 10 rutor (15 m)
Varaktighet: omedelbar
Svårighetsgrad: 1

När trollkarlen framgångsrikt lägger denna besvärjelse lyckas han rikta uppmärksamheten hos alla de som befinner sig inom besvärjelsens räckvidd mot en punkt som trollkarlen bestämt. Varje extra effektgrad förlänger räckvidden med 10 rutor.



ÅTERFINNA

Räckvidd: 20 rutor (30 m)
Varaktighet: Omedelbar
Svårighetsgrad: 1

Trollkarlen kan använda denna besvärjelse för att hitta en sak som har varit i hans ägo under minst ett dygn. Om trollkarlen lyckas med besvärjelsen och om föremålet finns inom dess räckvidd kommer han att känna riktning och avstånd till föremålet. För varje extra effektgrad kan trollkarlen öka räckvidden med 20 rutor eller söka efter ytterligare ett föremål.

KNÄCKA

Räckvidd: 20 rutor (30 m)
Varaktighet: omedelbar
Svårighetsgrad: 4

Om trollkarlen framgångsrikt kastar denna besvärjelse kan han bryta ett icke levande föremål med ett brytvärde på 10 eller lägre. Det gäller inte bara vapen utan även andra ting (där SL avgör deras BV). Ett projektilvapen anses ha BV 10. Sköldars BV är här 2×Abs. För varje extra effektgrad ökas det BV som kan knäckas med 2.

SNUBBLA

Räckvidd: 20 rutor (30 m)
Varaktighet: omedelbar
Svårighetsgrad: 1

Om trollkarlen övervinner offrets PSY med sin egen PSY på motståndstabellen snubblar offret omedelbart och faller pladask på marken. Trollkarlen bestämmer i vilken riktning offret ska falla.

För varje extra effektgrad kan trollkarlen utsträcka formelns räckvidd med 20 rutor, eller låta besvärjelsen drabba ytterligare en varelse.





TARANTELLIDER (Spindelmän)

av Marcus Castenfelt

Tarantellider är en mycket obehaglig blandras, förmodligen en korsning mellan barbariska människor och jättespindlar, trots att inga klara bevis finns för ett sådant påstående. Dessa blodtörstiga varelser är lätta att känna igen: håriga, svart-blå människoliknande kroppar med 4 trådsmala, knotiga armar och 2 lika knotiga ben försedda med 3 kloförsedda tår. De har stora, breda huvuden med 4 röda ögon och kraftiga käkar. De lever i mörka skogsområden, gärna nära träsk och kärr och där bor de i jordhålor. Familjerna består av mellan 5 och 10 individer som leds av den störste hanen eller i mindre kolonier med mellan 20 och 80 individer.

Tarantellider är uteslutande rovdjur och föredrar vildsvinskött. De är mycket snabba och har flera enormt effektiva vapen för jakt och försvar. Tarantelliderna utdelar mycket smärtsamma bett som innehåller ett förlamande gift från 2 stycken gula körtlar (som sitter skyddade av mjuk hud bakom käkmusklerna). Det övre armparet har stora vassa gripklor, det undre långa bengaddar som även dessa är giftiga. Köttet är giftigt och huden är seg, läderartad och täckt med små benknölar. Tarantelliderna går framåtlutande på 2 ben med sina långa armar släpande i marken. Eftersom de är superba klättrare jagar de helst ifrån träden. Tarantelliderna kan inte spinna några nät. De är ointelligenta och kommunicerar med varandra genom väsningar och gnisslande käkljud.

STY 2T6+4
STO 2T6+6
FYS 3T6
SMI 3T6+3
INT 5
PSY 2T6

Skydd: 4 SP hud.
Förflyttning: L13
Färdigheter: Klättra 110%, Hoppa 90%
Vapen: Bett 50%, Skada 1T8. 2 Giftgaddar 60%, Skada 1T8. 2 Klor 60%, Skada 1T6. Bettet har ett paralyserande gift (1T6 skada) med STY 15. Det räcker i 5 minuter. Gaddarna har ett paralyserande gift som räcker i 2 minuter (1T6 skada) med STY 10.

OLOG-HAI (ORCHTROLL)

av Gunnar Björnsson



Denna trollart tål till skillnad från grottrollen solljus, även om de verkligen ogillar det. De är mycket råa och äter ofta sin föda levande. De tål kyla och värme bra, men är ytterst lättpåverkade av magi. Deras hud är lätt grönaktig och mycket hård, utom i ansiktet och handflatorna. Observera att de inte liknar orcher men kan vara avlade från bland annat dessa.

STY 3T6+8
STO 3T6+6
FYS 3T6+4
SMI 2T6+3
PSY 1T6+3
KAR 1T6+6

Skydd: 3 poängs hud.
Förflyttning: L12
Yrken/färdigheter: Krigare eller Stråtrövare.
Favoritvapen: Storsvärd.

PRESSTOPP

På grund av vissa trycktekniska missöden har ett smärre fel uppkommit på sidan 11 i MONSTERBOKEN. Rutan innehållande de tekniska data för ISBJÖRN har försvunnit och blivit ersatt av motsvarande ruta för SVARTBJÖRN som således förekommer två gånger.
Vi beklagar om detta har lett till besvär för någon av våra kunder och presenterar här de rätta värdena för ISBJÖRN i hopp om att kunna gottgöra vårat misstag.

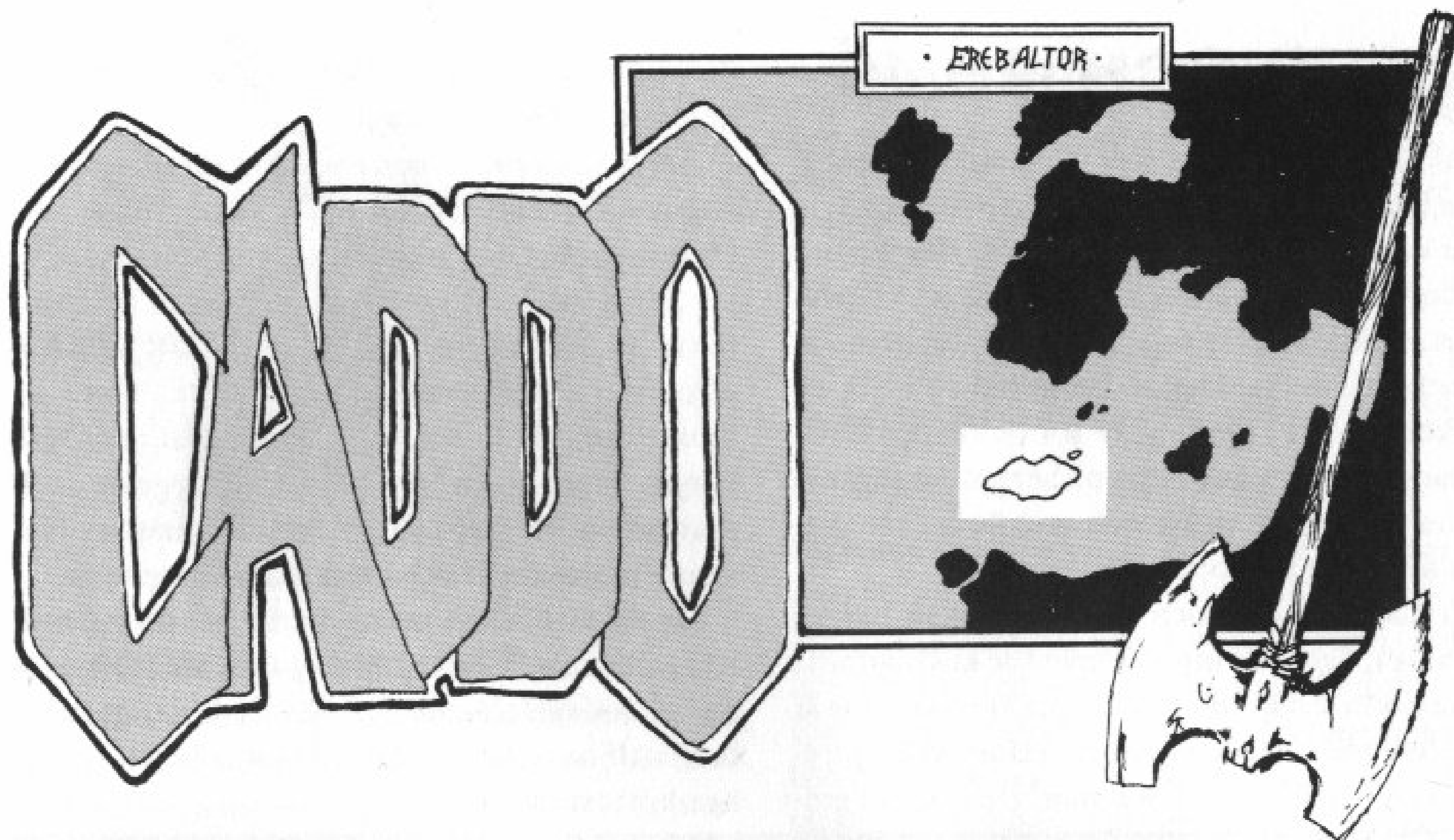
ISBJÖRN

HEMVIST: 11
VANLIGHET: Sällsynt
ANTAL: 1

GRUNDEGENSKAP		TYPVÄRDE		
STY	3T6+12	23	SB	1T6
STO	3T6+12	23	KP	17
FYS	3T6	11		
SMI	3T6	11		
INT	5	5		
PSY	3T6	11		

NATURLIGA VAPEN	GC	SKADA
1 Bett	60%	1T8
2 Klor	60%	1T6
1 Kram	spec	2T8

NATURLIGT SKYDD: 3 poängs skinn
FÖRFLYTTNING: L14/S6
FÄRDIGHETER & FÖRMÅGOR: Simma 100%



DALKERNAS FOLKSLAG

Dalk är allmänsspråkets förvanskning för det dalkiska ordet dalcoi (ö-folk), som är dalkernas beteckning för sig själva. Dalkerna är ett enhetligt folkslag som är bosatt på Caddo och i de dalkiska kolonierna på fastlandet. Man kan även finna enstaka dalker på andra platser, främst som handelsmän, missionärer eller legosoldater.

Dalkerna är oftast högvuxna och ljushåriga, med ljusblå eller grå ögon. De är solbrända eftersom de lever på en varm och solig ö med medelhavsklimat.

Caddos politiska system är av ett ovanligt slag. Man har en form av demokrati och långt gången jämlikhet mellan medborgarna. Dalkerna anser att alla människor är lika värda. Man behandlar sina medmänniskor utifrån deras uppträdande och ämbete, inte efter någon nedärvd social rang. Detta beteende har ofta irriterat gästande adelsmän.

Dalkerna älskar sitt samhälle, då de ser att de lever ett friare och mer självstyrande liv än sina grannar. Eventuella fiender till landet får vara beredda på att möta ett enat folk som motståndare.

Bildningen är väl spridd i det caddiska samhället. 50–60% av invånarna har lärt sig att läsa och skriva sitt modersmål. I städerna är det ännu fler, 70–80%. I de större städerna finner man akademier som bedriver undervisning på mycket hög nivå.

Caddo är ett av de mest välutvecklade länderna i regionen. Deras skeppsbyggnadskonst är den främsta, och deras smide och byggnadskonst överträffas endast av dvärgarna. Det caddiska jordbruket är mycket effektivt. En stor befolkning har tvingat landet att utnyttja sina jordar till det yttersta. Allt detta är ett resultat av att Caddo ligger lite avsides och har haft möjligheten att utvecklas i fred.

Dalkiska är ett unikt språk som inte är släkt med något annat i regionen. Enligt de dalkiska legenderna kom folket seglande över havet i den grå forntiden på flykt undan isbarbarerna som förött deras ursprungliga hemland i nordväst. Detta tyder på att dalkerna är relativt sena invandrare till en region som domineras av helt andra folkslag.För främlingar som besöker Caddo är språkbärriären ett svårt problem eftersom få av landets invånare talar något annat språk än dalkiska. Men när man väl har lärt sig dalkiska upptäcker man att dalkerna är öppna och vänskapliga människor.

Främlingar som vill bosätta sig på Caddo måste ansöka om tillstånd från kantonens styre. Tillstånd ges normalt endast till folk som har affärer på Caddo. Det är förbjudet för främlingar att äga jord på Caddo eller att bygga tempel utanför sina bostadshus.

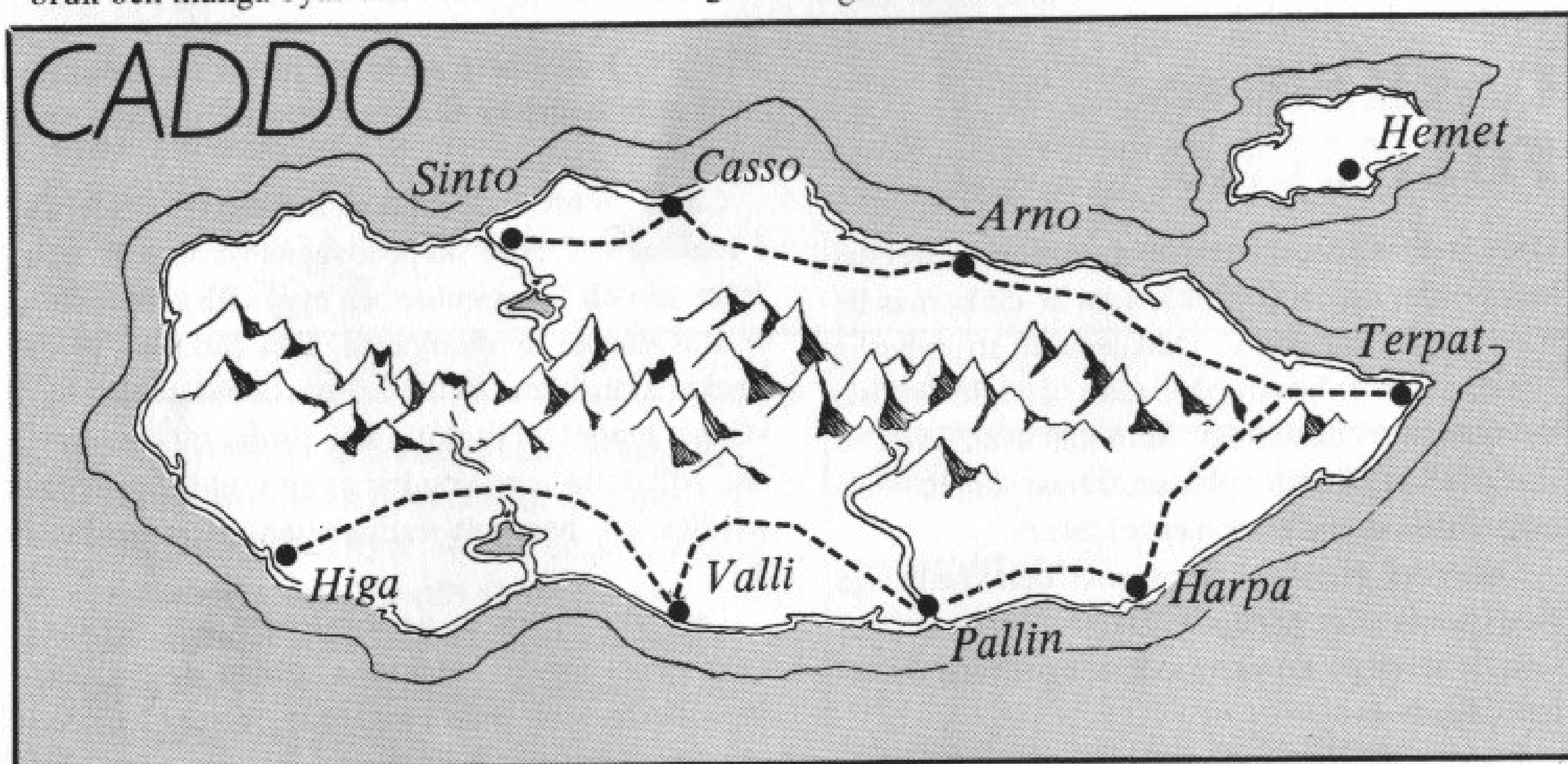
NATUR OCH MILJÖ

Caddo är en långsträckt ö av vulkaniskt ursprung. I öns längdriktning sträcker sig Appobergen som delar ön i en nordlig och sydlig hälft. Bergkedjan har toppar som sträcker sig till 3000 meter över havet, täckta av evig snö. Många av topparna är utslocknade vulkankäglor. Bergskedjan utgör en mycket effektiv regnfångare för de fuktiga havsvindarna. Regnet som faller på bergssluttningarna samlas i mängder av åar och små floder som bevattnar de bördiga och kustslätterna.

På Caddos nord- och sydsida, mellan bergen och havet, ligger de mjukt kuperade kustslätterna där majoriteten av öns befolkning är bosatt. De är tätbefolkade områden med ett välutvecklat jordbruk och många byar och städer. De främsta grödorna är vete och oliver. De två kustslätterna är på gränsen till överbefolkade.

Bergstrakterna är den enda zon där man finner någon orörd natur nu för tiden. Markerna är alltför fattiga eller svåråtkomliga för att kunna utnyttjas till ett effektivt jordbruk. Här finner man resterna av öns större djur, vilket i stort sett har utrotats i de tätbefolkade områdena. Flera av djurarterna är unika för Caddo, t.ex. den grå bergspantern, den enhornade klippgeten och svartörnen. Bergens växtliv består främst av lågvuxna pinjeskogar och gräsklädda sluttningar.

En del av Caddos unika djurliv har framgångsrikt inlemmats i den mänskliga jordbruksekonomien. Dvärgelefanten har blivit ett viktigt drag- och lastdjur, och löpmusen föds upp för sitt ypperliga kötts skull.



UNIKA DJUR

GRÅ BERGSPANTER

Detta är en släkting till fastlandets lejon och pantrar, med en boghöjd på ca 70 cm och en längd på ca 150 cm med en ca 60 cm lång svans. Den har anpassat sig till ett liv i bergstrakter och därför utvecklat en mycket varm grå päls med bruna fläckar. Pantern anfaller normalt inte människor, men uppskattar de djur människan omger sig med, t.ex. getter, åsnor och hästar. När den anfaller använder den i första hand sitt bett och i andra hand framklorna. Bakklorna har tillbakabildats och kan inte användas i strid.

Hemvist: Bergstrakter.
Vanlighet: Sällsynt.
Antal: 1–2.

Grundegenskaper	Typvärde		Naturliga vapen & skydd
STY: 3T6+6	17	SB: 0	2 klor (65%, 1T6)
STO: 3T6	11	KP: 11	1 bett (65%, 1T8)
FYS: 3T6	11		Skinn (2 poäng)
SMI: 2T6+15	22		
INT: 5	5		**Förflyttning:** L16
PSY: 3T6	11		

Färdigheter & Förmågor: Hoppa 80%, Klättra 65%, Smyga 75%, Spåra 75%, Lyssna 75%.



ENHORNAD KLIPPGET

Detta är en typisk representant för de enhornade hovdjurens familj. Den liknar en normal fastlandsget, men har endast ett horn växande ur pannan. Klippgeten är ett skyggt djur som helst flyr undan faror. Men har den ingen utväg stannar den och strider mot sina fiender.

Hemvist: Bergstrakter
Vanlighet: Vanlig
Antal: 4T4, varav ungefär hälften fullvuxna.

Grundegenskaper	Typvärde		Naturliga vapen & skydd
STY: 3T6+4	15	SB: 0	Stångning (35%, 1T6)
STO: 2T6+4	11	KP: 11	Skinn (1 poäng)
FYS: 3T6	11		
SMI: 3T6+4	15		**Förflyttning:** L16
INT: 5	5		
PSY: 3T6	11		

Förmågor & Färdigheter: Klättra 50%, Hoppa 90%, Upptäcka fara 75%

DVÄRGELEFANT

En dvärgelefant ser precis ut som en vanlig elefant i miniatyrformat. Dess mankhöjd är bara ca 1,5 meter. Den används i stor omfattning som last- och dragdjur på Caddo, och en del har exporterats i detta syfte till fastlandet. Dvärgelefanten är mycket fredlig och slåss endast om den är trängd eller hotad. Nuförtiden finns det inga vilda dvärgelefanter på Caddo.

Hemvist: Hos människor.
Vanlighet: Vanlig.

Grundegenskaper	Typvärde		Naturliga vapen & skydd
STY: 4T6+6	20	SB: 1T4	Snabel (55%, fasthållning)
STO: 3T6+6	17	KP: 19	Spark (55%, 1T6)
FYS: 4T6+6	20		Trampning (55%, 2T6)
SMI: 2T6+3	10		Skinn (2 poäng)
INT: 6	5		
PSY: 3T6	11		**Förflyttning:** L8

Förmågor & Färdigheter: Upptäcka fara 35%.

Särskilda kommentarer: En lyckad snabelattack innebär att motståndaren sitter i ett stadigt grepp. För att bryta sig loss måste man övervinna elefantens styrka med sin egen på motståndstabellen. Elefanten kan sparka med 95% träffchans mot en fasthållen person. Denne kan inte parera attacken. Trampning kan endast utföras mot liggande motståndare.



LÖPMUS

Detta är ett känguruliknande djur som ursprungligen levde på Caddos kustslätter. Det är ungefär 1,20 meter högt, brungråfläckigt och det tar sig fram genom att springa på bakbenen. Sannolikt är det ett av de snabbaste markdjur som finns. Människan har upptäckt att dess kött smakar ypperligt och har därför börjat föda upp det i stora hjordar. Vanligtvis låter man hjordarna ströva fritt inom mycket stora inhägnade områden. Löpmusen utnyttjar sin hastighet för att fly undan sina naturliga fiender. Den slåss endast i absoluta nödfall. Dess normala hastighet är 16, men den kan i maximalt 1 kilometer springa med en hastighet av 48.

Hemvist: Slätter.
Vanlighet: Ovanlig.
Antal: 5T6.

Grundegenskaper	Typvärde		Naturliga vapen & skydd
STY: 2T6+2	9	SB: 0	Bett (35%, 1T4)
STO: 2T6+2	9	KP: 9	
FYS: 2T6+2	9		
SMI: 2T6+12	21		**Förflyttning:** L16 (L48)
INT: 5			
PSY: 2T6	7		

Förmågor & Färdigheter: Upptäcka fara 75%, Hoppa 65%.



SVARTÖRN

Denna örn är som namnet antyder helt svart med en gulaktig näbb. Vingspannet kan vara upp till 2,5 meter. Den jagar bland Caddos berg. Ofta är den mycket djärv och aggressiv och kan till och med anfalla männsikor i försök att driva bort dem från deras hjordar.

Hemvist: Berg och högländer.
Vanlighet: Sällsynt.
Antal: 1.

Grundegenskaper	Typvärde		Naturliga vapen & skydd
STY: 2T6+2	9	SB: 0	2 klor (50%, 1T6)
STO: 2T6+6	13	KP: 11	Näbb (35%, 1T6)
FYS: 2T6+2	9		Dykattack (75%, 2T6)
SMI: 3T6+6	17		
INT: 5	5		Fjädrar (1 poäng)
PSY: 3T6	11		

Färdigheter & Förmågor: Finna dolda ting 75%.

En svartörn inleder normalt ett anfall genom en dykattack. I en dykattack använder den bägge klorna.

POLITIK

Det unika politiska systemet på Caddo har sitt ursprung i det omfattande inbördeskrig, Ödesfejden, som förödde Caddo under perioden 104–111 EO (efter Odo). Fram till dess hade dalkerna varit uppdelade i stammar som styrts av en kung. 102 dog den härskande ätten ut vilket ledde till krigets utbrott. 111 lyckades fältherren Gerlo den Långe sammanföra representanter för öns stammar i Arno för att framlägga ett förslag om nytt styresskick. Förslaget godtogs och alla de närvarande svor den högtidliga Arno-eden att aldrig mer gripa till vapen mot folkfränderna.

Det nya styresskicket indelade Caddo i 37 kantoner. I varje kanton finns en kantonförsamling, bestående av alla vuxna skattebetalare, såväl män som kvinnor. Alla självägande bönder och fiskare, och de flesta näringsidkare i städerna är skattebetalare. Dessa utgör ungefär 35% av befolkningen.

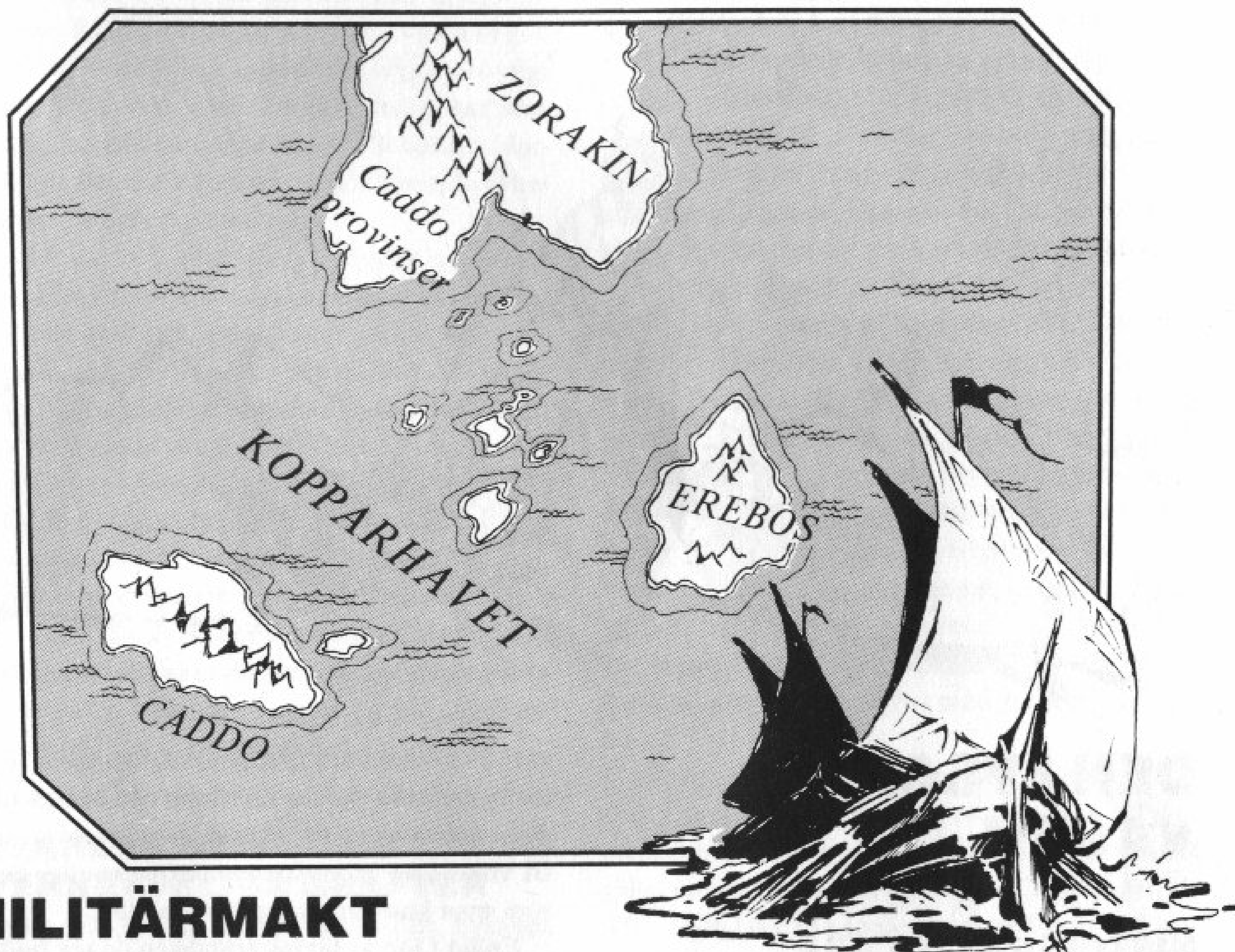
Caddos övergripande styre utgörs av landsrådet, som består av valda representanter för varje kanton. Rådet har makt över utrikespolitik, den stående krigsmakten, stora byggnadsprojekt (t.ex. riksvägar), postväsendet och tvister mellan kantonerna. Landsrådet framlägger även lagförslag som ska gälla för hela riket. De ska sedan godtagas av 2/3 av kantonförsamlingarna. Kantonförsamlingarna beslutar helt och hållet själva i alla lokala spörsmål. Skatt tas upp både av landsrådet och av kantonerna.

Det långtgående medborgerliga deltagandet i styret har gjort att Caddo idag har ett stabilt och populärt politiskt system. Under de senaste seklerna har det inte förekommit några som helst krav på grundläggande förändringar. Den militära organisationen, med en liten professionell kår och ett landstäckande uppbådssystem har gjort att en militärkupp är i praktiken omöjlig.

Det politiska systemet är stabilt, men det är inte spänningsfritt. Tolv av kantonerna domineras fullständigt av de handelsstäder medan de resterande är landsbygdskantoner. Bönderna och handelsmännen har ofta helt motstridiga intressen. Bönderna föredrar en politk som håller Caddo utanför konflikter och som skyddar de lokala näringarna från konkurrens utifrån. Städernas handelsmän är mer intresserade av en aktiv utrikes- och handelspolitik som skyddar deras ekonomiska intressen

runt om i regionen. På grund av landets indelning dominerar bönderna i landsrådet, men eftersom kantonerna har långtgående självstyre kan handelsstäderna i många fall bedriva den politik de önskar. Vidare finns det ofta politiska stridigheter i handelsstäderna, där olika mäktiga handelshus konkurrerar med varandra.

Utrikespolitiskt har Caddo ofta varit inblandat i olika former av konflikter med de andra handelsstaterna i Kopparhavet, främst då Erebos. Alla strävar efter att kontrollera en så stor del av handeln med fastlandet som möjligt. Caddo har även haft svårigheter med Zorakin. Dess erövring av Fristaden vållade ett avbräck i handeln med dvärgarna. Tillsammans byggde Caddo och dvärgarna staden Ereno längre norrut för att handeln skulle flyta fritt igen.



MILITÄRMAKT

Caddos militära styrkor är av tradition indelade i tre delar: folkuppbådet, landsvakten och nationalstyrkan. Envar vuxen dalkisk man eller kvinna är skyldig att äga vapen och rustning och att varje år inställa sig till träning i sin kantons folkuppbåd. I händelse av ett angrepp mot Caddo mobiliseras folkuppbåden för att möta fienden.

Folkuppbådets utrustning varierar mycket, beroende på vad medborgarna har råd att införskaffa. Beväpningen är standardiserad i lag. Antingen ska sodaten bära två kast- och ett enhandsspjut, eller pilbåge och stridsyxa. Till detta kommer en sköld. Pansarets utseende är inte reglerat. De flesta vuxna dalker behärskar sina vapen och sin sköld till 35%–50%.

Undantagna från militärtjänst är medborgare i kyrkans tjänst, och sådana som är fysiskt eller mentalt handikappade. Befrielse beslutas av den lokale domaren.

Ett folkuppbåd är dock inte nog. Det behövs yrkesmän för att upprätthålla ordningen i städerna och på landsbygden och för att bekämpa banditer och ankpirater. Om Caddo blir inblandat i en konflikt utanför landet kan man inte sända iväg folkuppbådet. Kantonerna har upprättat små förband, landsvakten, som patrullerar vägar, byar och städer för att upprätthålla den allmäna ordningen. De är vältränade professionella krigare,

ofta utrustade med stridsyxa, sammansatt båge, medelstor sköld och ringbrynja eller fjällpansar. Det finns en nationalhär och en nationalflotta som står till landsrådets förfogande. De två är allsidigt sammansatta och förberedda för olika uppgifter, även om deras huvudsyfte är att försvara Caddo och dess kolonier. Härens svaghet är dess brist på beridna trupper, särskilt tunga sådana, medan dess styrka är de ypperliga bågskyttarna. (Caddiska bågskyttar är populära legosoldater.) Flottan är utmärkt, förmodligen den bästa i regionen.



DEN LYSANDE VÄGEN

HISTORIA OCH LÄRA

För ungefär sexhundra år sedan föddes en son till en krukmakare i Arno. Han fick namnet Odo och uppfostrades i sin fars yrke. Han tillbringade mycket tid med att vandra i naturen och filosofera. När han var 27 år gammal fick han en uppenbarelse och började predika sin lära om den Lysande Vägen till Världssjälen. Mot denna lära stod sig den gamla folktron på naturandar slätt. Inom några generationer hade Odos nya tankar blivit den fullständigt dominerande religionen på Caddo.

Odo lärde att människosjälen genomgår ett ständigt kretslopp av födelse, död och återfödelse. Genom att följa den Lysande Vägen kunde man i vart liv komma allt närmare Världssjälen, för att slutligen bryta själens kretslopp och övergå till en överjordisk existens. Men man måste göra det av fri vilja. Det är endast genom personliga beslut som man kan närma sig Världssjälen.

Enligt Odo är lärans grundsten de sex buden:

1. Världssjälen är En!
2. Missbruka inte Läran!
3. Hedra din familj!
4. Begå inte grymma handlingar!
5. Stjäl inte!
6. Var inte svekfull!

Odos ord nedtecknades av hans följeslagare i den Gyllene Boken. Under tidernas lopp har det utvecklats en kyrka som vårdar Odos lära. Där har generationer av lärda män studerat och filosoferat kring Odos ord och skapat den Lysande Vägens lag: Stigen.

Solriddarorden är kyrkans mer krigiska gren. Dess uppgift är att skydda kyrkan och församlingarna. Orden är militärt organiserad och omfattar ca 3000 man. Det är mycket vanligt att nyblivna riddare sänds ut i världen för att lära känna den. De uppmanas då att gå ut och söka efter ondska, grymhet och förtryck och göra vad de kan för att bekämpa dem. Precis som solmunkarna är solriddarna bundna av ett fattigdoms- och hjälpsamhetslöfte. Riddarna har lov att skaffa sig en så god utrustning som möjligt, men de ska leva ett i övrigt spartanskt liv. De ideal Solriddarorden har som sitt rättesnöre liknar i stort de traditionella riddarideal som förekommer i vår värld: höviskhet, hederlighet, ärlighet, rättvisa osv.

Solriddare och solmunkar åtnjuter ett starkt stöd från kyrkan. I församlingarna mottages de som ärade gäster när de kommer. Skulle de råka i trångmål, och kyrkan får reda på det , försöker den att hjälpa på de sätt den kan (helst utan våld). Även bland goda varelser som inte följer den Lysande Vägen behandlas solriddare och solmunkar väl. De har ett gott rykte, som de har fått genom den verksamhet de har bedrivit i hundratals år.

Både solriddare och solmunkar klär sig helt i blått. Riddarna för också blåmålade sköldar med en gyllene sol. Blått är överhuvutaget en färg som utmärker den Lysande Vägens kyrka. Kyrkans banér är blått med en gyllene sol.

SOLANDAR OCH ÖVERNATURLIGA KRAFTER

De som tjänar Världssjälen inom den Lysande Vägens kyrka för vissa krafter som inte är tillgängliga för vanliga människor. Prästerna har förmågan att välsigna läkande örter och droger, så att de blir dubbelt så effektiva som normalt. Vidare kan de vid sommarsolståndet frammana Solandar, Världssjälens redskap.

Dessa Solandar kan träda i tjänst hos solriddare och solmunkar, och bli deras medhjälpare på deras färder i världen. På sommarsolståndets eftermiddag kan intresserade solmunkar och solriddare samlas i en helgedom där en präst kan mana fram en Solande för var och en. Varje Solande har PSY 4T6. Den person som försöker få Solanden i sin tjänst måste övervinna Solandens PSY med sin INT+KAR på motståndstabellen. Lyckas försöket har Solanden trätt i tjänst. Misslyckas försöket återvänder Solanden till det plan den kommer ifrån. Spelare vars rollpersoner startar som Solriddare eller Solmunkar har 50% att ha en Solande i sin tjänst.

Solandens herre kan själv bestämma hur Solanden ska manifestera sig i vår värld. Detta fungerar i speltermer på följande sätt. Varje Solande har förutom sin PSY 8T6 egenskapspoäng. Dessa egenskapspoäng kan tilldelas STY, STO, FYS, SMI, INT och KAR. Man ska också välja vilken uppgift Solanden ska manifestera sig till: strid, färd eller kunskap. En Solande kommunicerar telepatiskt med sin herre. Alla solandar har förmågan att börja lysa på kommando. De lyser då med ett stadigt sken, något starkare än en vanlig fackla.

En stridssolande tar formen av ett vapen, en sköld eller en rustning. Solandens STO sätts lika med föremålets vikt i BEP. Ett vapen gör normal skada. Dessutom får det +1 på skadan för varje 5 poäng STY som tilldelas Solanden. Varje poäng FYS motsvarar ett poäng i brytvärde (observera att endast magi kan skada en solande). För varje 5 poäng SMI ökar vapnets träffchanser med 5%. Varje 5 poäng KAR gör vapnet så imponerande att dess bärares KAR höjs med 1 poäng när han bär vapnet. Om vapnet tilldelas STO 4 och INT 10 kan det byta form i enlighet med sin herres önskemål.

För varje 2 poäng FYS som tilldelas en sköld får den 1 poängs absorbtionsförmåga. För varje 5 poäng SMI ökar parerchansen med 5%. För KAR gäller samma regel som vid vapen. Om skölden får STO 3 och INT 10 kan den antaga den form bäraren önskar.

En rustning manifesterad av en Solande kan antaga vilken form bäraren vill vid manifesteringstillfället. Får den dessutom INT 10 kan den byta form närhelst bäraren önskar. Solanden brukar ofta manifesteras i form av en mantel eller en tunika. Solanden måste ha lika många poäng STO som sin bärare. För varje 3 poäng FYS den tilldelas får den 1 poäng absorbering. För KAR gäller samma regel som för vapen. För varje 5 STY som tilldelas Solanden ökar bärarens STY med 1. Vapen och sköldar som är manifesterade Solandar anses väga 1 BEP och tillhöra STYgrupp 1. Rustningar som är manifesterade Solandar anses väga 1 BEP.

En färdsolande kan manifesteras i den form dess herre finner lämpligt, t.ex. båt. Den kan inte manifesteras som någon levande varelse. Dess STY bestämmer dess bärförmåga. Om den ska flyga måste den ha 2 STY för varje STO den ska kunna bära. Tar den sig fram på vatten behövs 0,25 STY per STO och tar den sig fram till lands behöver 0,5 STY per STO. (Här är 1 STO = 3 BEP.) Den kan fungera under maximalt FYS timmar utan paus. Därefter måste den vila under lika många timmar som den har arbetat för att återvinna sin ork. Den måste ha lika många STO som den mängd STO den ska kunna bära. (Återigen är 1 STO = 3 BEP.) Vid flygning är topphastigheten 10×SMI km/h. Till lands är topphastigheten 4×SMI km/h och till sjöss är topphastigheten 2×SMI km/h. INT styr dess förmåga att utföra ett kommando. När Solandens herre ger den ett kommando som den ska utföra utan övervakning från hans sida, ska spelledaren bestämma kommandots svårighetsgrad. Om Solandens INT övervinner kommandot på motståndstabellen genomförs det utan mankemang. Misslyckas försöket har anden missförtsått något (SL avgör).

En kunskapssolande fungerar som ett bärbart uppslagsverk. Den måste ha STO 1 för att kunna manifesteras i vår värld som ett föremål, vilket som helst (ofta en ring). Det kan vara lämpligt att ge den några poäng FYS så att den klarar eventuella skador utan att fly. Kunskapssolandens viktigaste grundegenskap är INT. När Solandens herre frågor den något ska SL i hemliget bestämma frågans svårighetsgrad. Halvera sedan Solandens INT (avrunda neråt). Om Solanden sedan kan övervinna frågans svårighetsgrad på motståndstabellen kan den lämna ett korrekt svar. SL ska slå träningen dolt. Om Solanden misslyckas säger den att den inte vet. Om SL slår 96–00 lämnar Solanden ett helt felaktigt svar utan att vara medveten om det. En kunskapssolande står endast till tjänst som informationskälla. Den tar inga egna initiativ och kan inte lösa spelarnas problem åt dem. Den svarar bara på de frågor som ställs till den.

Solandar kan endast skadas av magi. Deras FYS fungerar som deras KP. All skada som förorsakas dem av besvärjelser, magiska vapen eller annan magi leder till en permanent reduktion av deras FYS, ty deras skador kan inte läkas i vår värld. När FYS når noll lämnar de vår värld och flyr till sitt hem för att aldrig komma tillbaka. Fötrollade vapen skadar endast med sin magibonus; den vanliga skadan har ingen effekt. Alla former av skyddsbesvärjelser som skyddar människor skyddar också de solandar de har i sin tjänst.

En rollperson kan maximalt har egen KAR/4 (avrundat nedåt) Solandar i sin tjänst. Av dessa kan högst en vara en kunskapssolande. En solande lämnar sin tjänst under följande förutsättningar:

- Dess herre dör.
- Dess herre bryter mot något av de sex buden.
- Dess herre bannlyses av de Lysande Vägens kyrka för olämpliga gärningar eller brott mot de löften som avgetts till kyrkan.

KYRKA OCH SEDVÄNJOR

Kyrkan är idag den enda religiösa organisation som finns på Caddo, och dess lära omfattas av alla dalker. Dessutom bedriver kyrkan en framgångsrik mission på fastlandet, där många människor har blivit omvända till den Lysande Vägen. Kyrkan är hierkiskt organiserad och leds av Stora Rådet, som består av elva framstående lärda män och kvinnor. Under dem är kyrkan organiserad i stift och församlingar. Den är en självständig organisation, oberoende av alla politiska makthavare. För att undvika att bli inblandad i Caddos ofta komplicerade politik råder ett allmänt förbud för kyrkans ämbetsmän att inneha politiska poster. Kyrkan finansierar sin verksamhet genom ett tjugonde som uttages från alla medlemmar. Trots alla dessa sedvänjor är det oundvikligt att kyrkan utövar ett visst politiskt inflytande på Caddo. Alla politiker är med i kyrkan och kan inte undvika att påverkas av dess ställningstaganden.

Envar intelligent varelse är välkommen att följa den Lysande Vägen och att bli medlem i kyrkan. Odo poängterade på sin tid att det skulle vara en mycket grym handling att utestänga någon med en själ från att närma sig Världssjälen. Man upptas som lekman genom Solceremonien, där prästen nedkallar Världssjälen välsignelse över den som nu ska börja vandra den Lysande Vägen.

Den Lysande Vägens symbol är solen. Odo sade att solen var Världssjälens tecken inför världen. Därför spelar solen en mycket viktig roll inom den Lysande Vägens tankar och riter. Den

viktigaste religiösa festen under året är Soldansen. Enligt traditionen fick Odo sin första uppenbarelse vid sommarsolståndet, och han dansade då av glädje. Och sedan hans tid samlas kyrkans medlemmar i de olika helgedomarna denna dag varje år. Man möts strax före gryningen för att äta en ordentlig frukost. Kyrkan bjuder alla fattiga på mat. När solen går upp börjar man dansa en gammal traditionell långdans på helgedomens öppna gård och man håller på tills solen når sin höjdpunkt på himlavalvet. Det är en ceremoni fylld med folkets glädje och tacksamhet över att ha fått mottaga Läran.

Vid höstdagjämningen infaller den stora Ångerdagen, då man ser tillbaka på det år som gått. Envar ska rannsaka sin själ, ångra sina synder och rätta till de fel man har begått mot andra. Vid vintersolståndet firar man solens återkomst med glada och livliga fester. Sjutton dagar senare inträffar Odos födelsedag, vilket är Caddos nyårsdag. På den 60:e och 61:a dagen efter vårdagjämningen infaller skördefesten, då alla tackar Världssjälen för årets skörd.

PRÄSTER, RIDDARE OCH MUNKAR INOM KYRKAN

Inom den Lysande Vägens kyrka finns huvudsakligen tre sorters tjänare. Prästerna sköter den dagliga verksamheten och är församlingarnas ledare. Spelares rollpersoner kan inte vara präster eftersom det skulle medföra ett lugnt och stillsamt liv dominerat av rutinsysslor.

Däremot kan de bli munkar och riddare (under förutsättning att de kvalificerar sig enligt standardreglerna). Inom kyrkan finns två ordnar: Solvandrarorden (för munkar) och Solriddarorden (för riddare). Deras uppgift är att sprida Odos lära i världen. Solmunkarna är kringvandrande predikanter som stannar där de finner intresserade åhörare eller folk som behöver deras hjälp. De är bundna av ett fattigdoms- och hjälpsamhetslöfte, vilket medför att de inte får samla på sig rikedomar, och att de ska hjälpa sjuka och fattiga och kämpa mot orättvisor och förtryck. Utöver de vanliga färdigheterna för munkar får de alltid Övertala på Normal färdighetsnivå. Vidare så har de, om de lär sig hantera ett vapen, tränats i Tanno-stridsteknik, som ger förmågan att anfalla och parera med 2H-trästav samma SR.

ODÖDA OCH EXORCISM

Enligt Odo är odöda en styggelse och en motbjudande förvriden version av det liv Världssjälen har inympat i världen. Det åligger kyrkans tjänare att förinta de odöda varhelst det är möjligt. Spöken anses vara beklagansvärda varelser som inte har kunnat få ro efter döden.

Världssjälen har givit de munkar och präster som står i kyrkans tjänst ett särskilt redskap för att bekämpa dessa varelser. När en präst eller munk möter en vandöd eller ett spöke kan han frammana en särskild sorts Solande för att bekämpa de motbjudande varelser. Chansen att lyckas är (INT+PSY)×2%. Solanden manifesterar sig i en rent andlig form, med 2T6+12 INT och 2T6+12 PSY. Solanden kan sedan genomföra en andlig strid. Odöda angrips med INT mot INT och spöken med PSY mot PSY. Varje SR får de två stridande varsin chans att övervinna motståndaren på motståndstabellen. Lyckas försöket har den av motståndarens grundegenskaper som är inblandad i striden permanent minskats med 1T4 poäng. När grundegenskapen når noll har dess innehavare dödats/förstörts/fördrivits/lagts till vila. Det är endast möjligt att nedkalla en Solande för att bekämpa en viss motståndare under en dag. Misslyckas Solanden kan man göra ett nytt försök först en dag senare.

KYRKANS FÖRHÅLLANDE TILL ANDRA LÄROR

Den Lysande Vägens lära förkastar alla former av polyteism (dyrkan av många gudar). De gudar polyteisterna dyrkar anses vara antingen kraftlösa beläten eller ondskefulla andar som förslavar sina tjänare. Deras dyrkare bör omvändas, men endast på frivillig väg.

Magiker och trollkarlar är gudlösa varelser som ansvarslöst leker med de mäktiga krafter som finns i världen. Om en magiker vill komma med i kyrkan måste han avsvärja sig sin konst. Kyrkomedlemmar som ägnar sig åt magi får först en varning. Om de framhärdar bannlyses de. Konsekvensen av denna inställning är att det inte finns några inhemska trollkarlar på Caddo. Och utländska trollkarlar brukar hålla sin sysselsättning hemlig för att undvika att bli utvisad av kantonförsamlingen.

DEN VITA DUVAN



Ett Drakar & Demoner-mini-äventyr för 3–5 rollpersoner.

av Anders Blixt

Detta äventyr utspelar sig i en liten fiskeby på östra Caddo. Varför spelarnas rollpersoner är på Caddo är upp till SL att avgöra. Det är inte väsentligt för äventyret.

UPPLÄSES FÖR SPELARNA

En mulen och regnig vårdag vandrar ni in i den lilla fiskebyn Elo Nao på östra Caddo. Den enda logi ni kan finna är ett litet värdshus, Vita Duvan, som ligger på en kulle strax utanför byn. Värdshuset är trevligt och maten är god. Det drivs av det äkta paret Denno och Sanni. På värdshuset finns ytterligare tre gäster: Isalo, Stephan och Lene. Alla är beredda att slå sig i samspråk med er. De två sistnämnda är särskilt nyfikna att få reda på vad som händer på fastlandet.

Framåt eftermiddagen kommer Dennos bror Sarmo på besök för att slakta grisar. Han stannar kvar på middag. Efter middagen, när mörkret faller på, tänder Denno brasan i öppna spisen och stänger fönsterluckorna. Isalo vill spela bräde. Sönderrivna moln driver över natthimlen. Det finns en tunn månskära i skyn. En kylig bris blåser ut mot havet.

Plötsligt bryts idyllen av att man hör vilda skrik nerifrån byn. Någonstans därnere börjar det brinna. Om man lyssnar skarpt kan man höra rop med kvackande röster. Det verkar som som dessa närmar sig värdshuset, och plötsligt borrar sig en vitfjädrad pil in i springan mellan två fönsterluckor på den norra väggen. Den Vita Duvan är under attack. Äventyret kan börja.

DEN VITA DUVAN

Den Vita Duvan är byggd av vitt tegel som de flesta andra byggnader på Caddo. Den har två våningar. Dessutom är det möjligt att ta sig upp på det platta taket. Fönstren saknar glasrutor, och kan endast tillslutas med fönsterluckor av trä. Golv, inredningsdetaljer och innerväggar är byggda av rejäla träplankor.

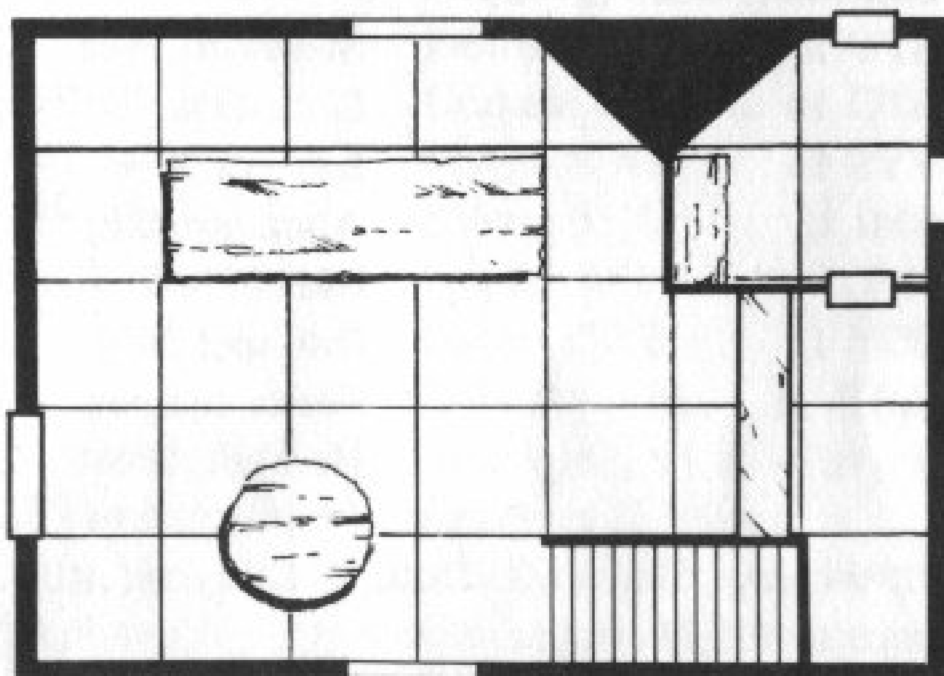
I gillesstugan står ett långbord och ett runt bord, omgivna av en mängd pallar. Bakom en massiv bardisk residerar Denno när det finns kunder. I köket finns hans hustru med all den utrustning som behövs för att laga goda måltider.

Om man vandrar upp för den stabila trätrappan kommer man upp till andra våningen där sovrummen ligger. Deras dörrar är gedigna och kan reglas från insidan. I gästrummen finns sängar och en skänk med en balja.

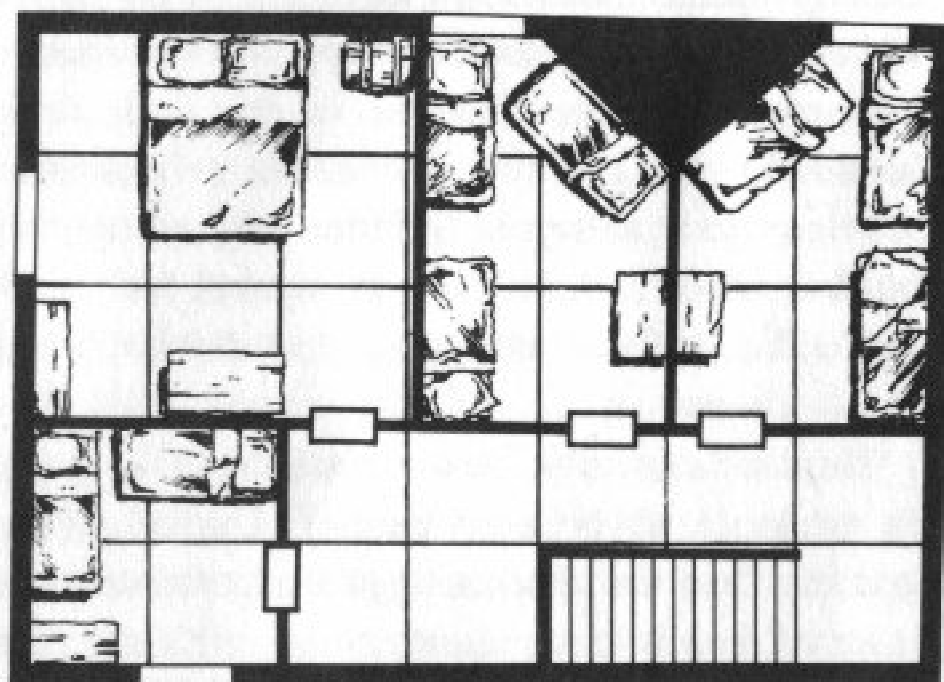
I det första rummet bor Isalo. Han använder sängen som står mot skorstensstocken. Han har ryggsäck med användbar utrustning liggande under sängen. Där ligger också hans brynja och svärd.

I det innersta gästrummet bor Stephan och Lene. Deras ryggsäckar står lutade mot väggen, lastade med deras utrustning.

I Dennos och Sannis sovrum finns en dubbelsäng, ett linneskåp, ett skrivbord, med skrivverk-



BOTTENVÅNINGEN



ÖVERVÅNINGEN

tyg och pergament av dålig kvalitet, och en liten låst kista med deras dyrbara ägodelar. I kistan ligger 75 guldmynt, 58 silvermynt och 28 kopparmynt. Där finns också 1 dos läkeörter (läker 1T3 KP om den skadade vilar ett dygn). Kistan väger 10 BEP.

SPELLEDARENS ROLLPERSONER

Värdhusvärden Denno (35 år)

STY 11	KP 14	Träklubba 40%
STO 15	SB 0	(ligger under bardisken)
FYS 13		Köpslå 80%
SMI 7		Läsa & Skriva 60%
INT 12		Allmänspråket 40%
PSY 8		
KAR 16		



Denno är en jovialisk härskare över Vita Duvan. Han gillar att umgås med folk och kan .dra en otrolig mängd osannolika historier för att underhålla sina kunder. Han föder upp svin vid sidan av krögarverksamheten. Denno är den ende skrivkunnige i byn, och fungerar därför som skrivare vid de mycket sällsynta tillfällen någon i byn kan behöva något sådant. Han är mycket fet (ca 135 kg), vilket är förorsakat av att han älskar sin hustrus goda mat.

Den enda form av stridserfarenhet Denno har är att kasta ut bråkiga kunder. Under anfallet kommer han att försöka ligga lågt, eftersom han inser att han inte är någon kämpe. Tränger piraterna in i värdshuset kommer han att strida mot dem med sin träpåk.

Värdshusvärdens hustru Sanni (34 år)

STY 7	KP 10	Dolk 25%
STO 7	SB 0	Köpslå 70%
FYS 13		
SMI 11		
INT 12		
PSY 8		
KAR 13		

Sanni är en liten mager kvinna som mest håller till i köket. Hon är en duglig kokerska och serverar rejäla portioner. Ingen brukar behöva gå hungrig från en av hennes middagar. Under anfallet kommer hon bara att försöka hålla sig undan, t.ex. genom att gömma sig i skafferiet under köksgolvet.

Värdshusvärdens bror Sarmo (32 år)

STY 18	KP 16	Kortsvärd 75%
STO 16	SB 1T4	
FYS 16		
SMI 13		
INT 11		
PSY 9		
KAR 9		

Sarmo föder upp svin. Dessutom är han byns slaktare. Han har idag slaktat några av Dennos svin, och han dröjer sig kvar i samspråk med sin bror. Han har sitt arbetsredskap, slaktarkniven, med sig. Den räknas som kortsvärd. Sarmo är en tapper man och inser behovet av att hålla piraterna borta, men han tar inga onödiga risker.

Solriddare Isalo (27 år)

STY 16	KP 13	Slagsvärd 75%
STO 10	SB 0	Dolk 45%
FYS 16		Kastyxa 75%
SMI 13		Allmänspråket 55%
INT 5		Rida 75%
PSY 12		Brädspel 30%
KAR 11		Första hjälpen 50%
		Heraldik 45%

Utrustning: Slagsvärd, Dolk, 2 Kastyxor, Ringbrynja, 45 Silvermynt.

Isalo är solriddare sedan några år tillbaka. Han är

djärv och har stridit mycket. En konsekvens av detta är att han har förlorat sin vänstra arm ovanför armbågen. Tyvärr är Isalo också mycket dum, vilket gör att han ofta beter sig dumdristigt och tar helt onödiga risker. Spelledaren kan utnyttja detta på många sätt under belägringen. Isalo bor ensam i ett tremannarum, men är beredd att dela det med andra om det skulle behövas.

Han är för närvarande ute på en pilgrimsfärd till en helgedom. Han har beslutat sig för att stanna på den Vita Duvan några dagar för att vila. Hans häst Kansalo finns i en lagård nere i byn och Isalo vill gärna försöka rädda den undan piraterna.

Isalo har en solande i sin tjänst. Den är bunden i hans tunika, som fungerar som hans rustning. (STY 0, STO 10, FYS 18, SMI 0, INT 2, PSY 15, KAR 0). Tunikan har absorberar sålunda 6 skadepoäng utöver de poäng som rustningen tar upp.

Stephan Svarthök (24 år)

STY 13	KP 11	Dolk 80%
STO 10	SB 0	Slunga 50%
FYS 12		Dyrka Lås 80%
SMI 16		Lyssna 80%
INT 14		Gömma Sig 55%
PSY 11		Smyga 60%
KAR 12		Klättra 80%
		Hoppa 55%
		Finna Dolda Ting 60%
		Dalkiska 40%

Utrustning: Dolk, Slunga, Läderrustning, 10 Guldmynt, 54 Silvermynt, 13 Kopparmynt.

Lene Svarthök (24 år)

STY 10	KP 11	Dolk 80%
STO 8	SB 0	Värdesätta 75%
FYS 14		Finna Dolda Ting 60%
SMI 16		Gömma Sig 60%
INT 14		Smyga 80%
PSY 13		Klättra 55%
KAR 13		Hoppa 50%
		Lyssna 50%
		Dalkiska 40%

Utrustning: Dolk, Läderrustning, 14 Silvermynt, 22 Kopparmynt, Halsband värt 250 sm.

Stephan och Lene som bor i det lilla rummet, är man och hustru. De är äventyrare med liten respekt för rättvisan. De säljer sina tjänster till



högstbjudande. Orsaken att de befinner sig på Caddo är att de har beslutat att ligga lågt ett tag. På fastlandet fanns det osympatiska människor som alltför gärna skulle vilja tala med paret. Parets enda intresse när striderna bryter ut är att undkomma helskinnade. De kommer inte uppoffra sig på något sätt för någon annan, och kommer att försöka fly på egen hand så snart tillfälle yppar sig. För varandra är de dock redo att riskera livet.
OBS: Stephan och Lene har allmänspråket som modersmål. De övriga personerna har dalkiska som modersmål och talar allmänspråket dåligt eller inte alls. Spelledaren måste ta hänsyn till detta under äventyret. Tänk också på att dalker ogillar magi. Skulle någon person använda magi under äventyrets lopp kommer denna att bli mycket kyligt behandlad av Isalo. De övriga dalkerna på värdshuset är inte lika hårda i sin attityd, men kommer ändå att betrakta magiutövare med ogillande.

Fiskebyn har anfallits av en skepplast svarta ankpirater. De flesta är nere i byn och plundrar. Men några har begett sig upp till värdshuset för att genomsöka det. Föga anade de att där finns ett gäng tuffa äventyrare. Eftersom ankorna är svarta och striden utkämpas om natten har alla RP i värdshuset −20% på Finna Dolda Ting när de spejar efter en anka som befinner sig i mörker. Men eftersom ankor inte har mörkersyn kommer de att vara tvungna att använda facklor för att kunna se ordentligt.

Standardpirat (5–7 stycken)

STY 9	KP 9	Handyxa 80%
STO 5	SB 0	Kort båge 50%
FYS 13		Sköld 50%
SMI 14		Klättra 80%
INT 10		Hoppa 50%
PSY 10		Sjökunnighet 40%
KAR 7		Allmänspråk 40%
		Värdesätta 40%
		Simma 100%

Utrustning: Handyxa, Pilbåge (kort), koger med 20 pilar, Läderrustning, Liten sköld, 1T8 silvermynt.



Piratledaren Marius Storfot (medlem i QQQ)

STY 11	KP 10	Handyxa 80%
STO 7	SB 0	Lätt Armborst 80%
FYS 13		Sköld 80%
SMI 13		Navigera 80%
INT 14		Sjökunnighet 75%
PSY 12		Allmänspråk 55%
KAR 9		Värdesätta 65%
		Dalkiska 30%
		Simma 100%

Utrustning: Handyxa, Lätt armborst, koger med 20 skäktor (varav 3 kantade med vita ankfjädrar), Läderrustning, Liten sköld, 5 Guldmynt.

Marius (som alla medlemmar i QQQ) avskyr vita ankor och om det finns någon sådan köpmansanka på värdshuset försöker Marius att ordna så att denne blir tillfångatagen.

Spelledaren bör avpassa antalet pirater i attacken med hänsyn till dugligheten hos spelarnas rollpersoner.

Först kommer piraterna att helt enkelt försöka stövla in på värdshuset. Detta lär spelarna kunna sätta stopp för. Existensen av dugliga stridsmän kommer att göra piraterna än mer intresserade av att plundra värdshuset, eftersom kämpar ofta har pengar med sig. Ankorna kommer att omringa den Vita Duvan, och kommer att försöka genomföra stormningsförsök senare under natten. Marius är en duglig ledare, och ankorna kommer därför inte att försöka med några "japanska" självmordsstormningar.

Marius håller sig lite grann i bakgrunden, men ingriper direkt i strider om det skulle behövas. Om han stupar eller blir medvetslös avbryter ankorna anfallet och försöker inte med några nya angrepp. Detsamma händer om fem vanliga ankor har dödats eller slagits medvetslösa. Men om rollpersonerna skulle tillfångataga en anka, så ger de inte upp utan försöker hela natten att befria sin kamrat.

Under nattens lopp ansluter sig om SL önskar ytterligare 1T4 standardankor till styrkan. Skulle ankorna behöva olika former av utrustning (t.ex. rep och änterhakar) kan de hämta dem ombord på skeppet. Det ungefär 20 minuter innan någon som sänds iväg på ett sådant uppdrag kommer tillbaka. Det går att förhandla med ankorna (om spelarna kommer på idén). Men Marius kräver alla deras värdefulla ägodelar för att släppa iväg spelarna. Vita ankor tillåts inte att undkomma. Isalo är inte beredd att förhandla utan anser att man ska slåss. I gryningen avbryts angreppet och ankskeppet seglar iväg.



I "ZONEN" hittar du nytt spännande stoff till MUTANT

ALTERNATIVT STRIDSSYSTEM

av Michael Petersén

Redan när jag konstruerade Mutant funderade jag på ett annorlunda stridssystem. Det är främst riktat till erfarna rollspelare som vill ha ett mer realistiskt system.

Grundprincipen är att alla skador som en varelse får träffar någonstans på kroppen. Ett skott i armen är till exempel inte alls lika farligt som att bli träffad i huvudet.

För att avgöra VAR en varelse blivit träffad delar man upp kroppen i åtta stycken olika delar, så kallade TRÄFFOMRÅDEN. All skada från ett vapen (eller dylikt) "går in i" ett sådant träffområde. Vilket av de åtta träffområdena som skadats avgörs av ett kast med en T8 eller T10.

Dessa träffområden och deras inbördes förhållande varierar mellan olika varelser.

Varje träffområde har ett visst antal kroppspoäng. Antalet bestäms av den varelsens totala antal kroppspoäng, det vill säga FYS plys STO. Tabellen här nedan visar sambandet mellan totala antalet kroppspoäng och varje träffområdes kroppspoäng. I de fall som två träffområden finns i en och samma kroppsdel finns det bara kroppspoäng motsvarande ett av dem i den kroppsdelen. Exempelvis har bröstkorgen hos en människa träffområde 4 och 5, men bara 9 kroppspoäng om människan har totalt 29 kroppspoäng. Anledningen till att bröstkorgen har två träffområden är att den är en större måltavla än exempelvis en arm.

Träff-område	*TOTALT ANTAL KP*								
	8-10	*11-15*	*16-20*	*21-25*	*26-30*	*31-35*	*36-40*	*41-45*	*46-50*
ETT	4	5	6	7	8	9	10	11	12
TVÅ	4	5	6	7	8	9	10	11	12
TRE	4	5	6	7	8	9	10	12	13
FYRA	5	6	7	8	9	10	11	12	13
FEM	5	6	7	8	9	10	11	12	13
SEX	3	4	5	6	7	8	9	10	11
SJU	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ÅTTA	4	5	6	7	8	9	10	11	12

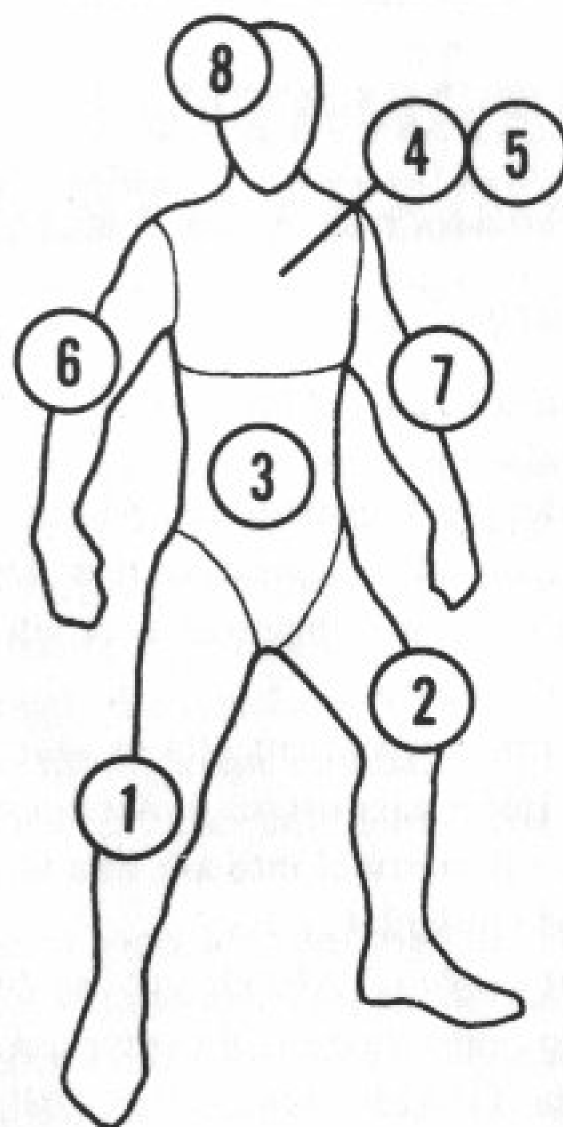
Anmärkningar:

De varelser som har färre än åtta kroppspoäng har bara ett träffområde i hela kroppen. För varelser med mer än femtio kroppspoäng får SL lägga till EN kroppspoäng per träffområde för var femte extra kroppspoäng.

Eftersom alla varelser är olika, måste träffområdena och deras kroppspoäng varieras och modifieras för att vara logiska. En björn har till exempel kraftigare kropp och kortare ben än vad en människa har. Därför har den fler kroppspoäng i kroppen och färre i benen. SL bestämmer först antalet kroppspoäng i träffområdena och modifierar dem i enlighet med tabellerna nedan.

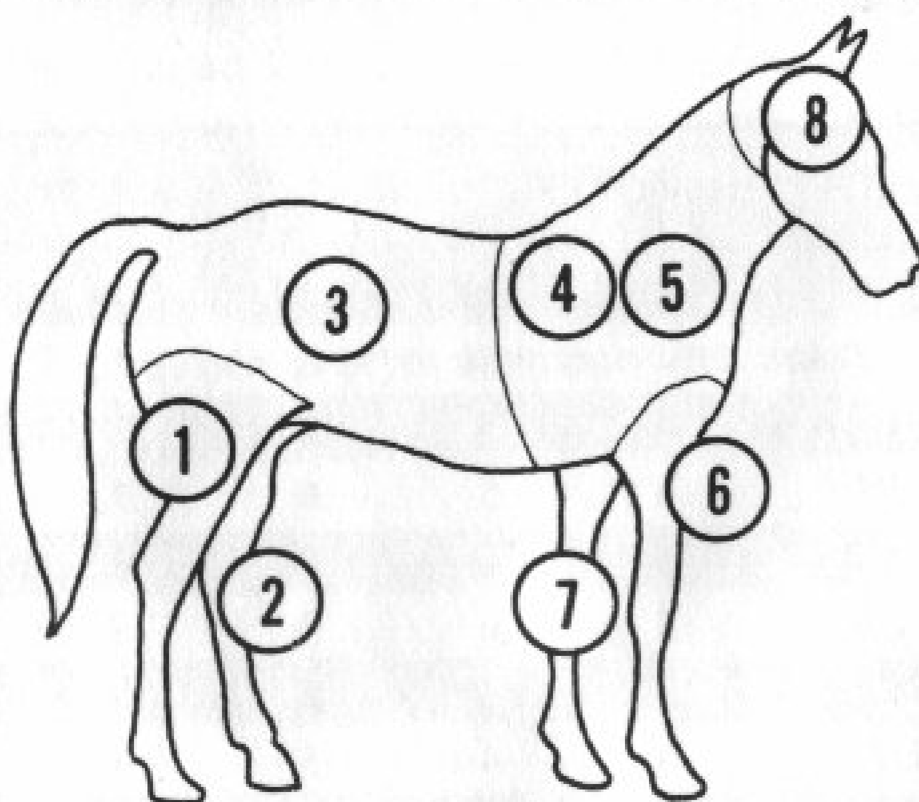
Människoliknande varelser

1T8	Träffområde	KP modifieras med
1	Höger ben	—
2	Vänster ben	—
3	Mage	—
4–5	Bröstkorg	—
6	Höger arm	—
7	Vänster arm	—
8	Huvud	—



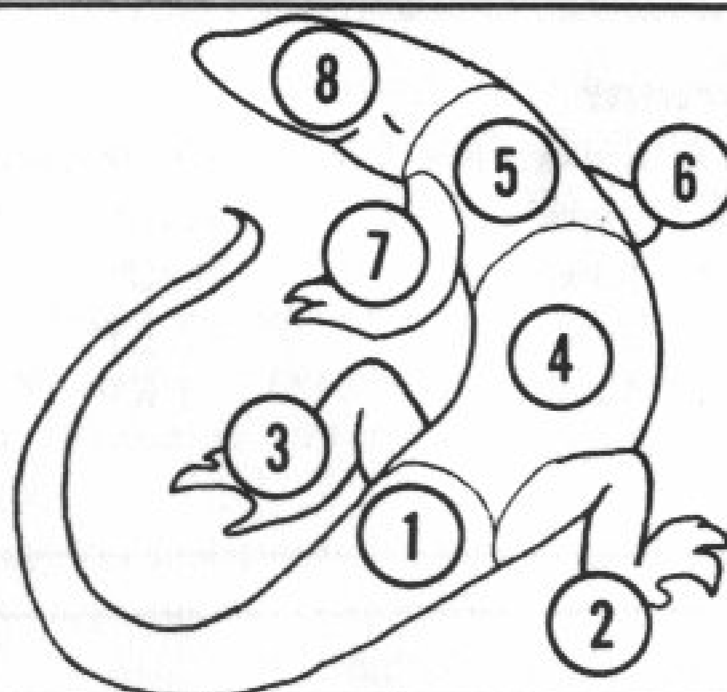
Fyrfota djur (häst, hund, björn, utter etc.)

1T8	Träffområde	KP modifieras med
1	Höger bakben	–2 KP
2	Vänster bakben	–2 KP
3	Bakkropp	+4 KP
4–5	Framkropp	+4 KP
6	Höger framben	–2 KP
7	Vänster framben	–2 KP
8	Huvud	—



Reptiler

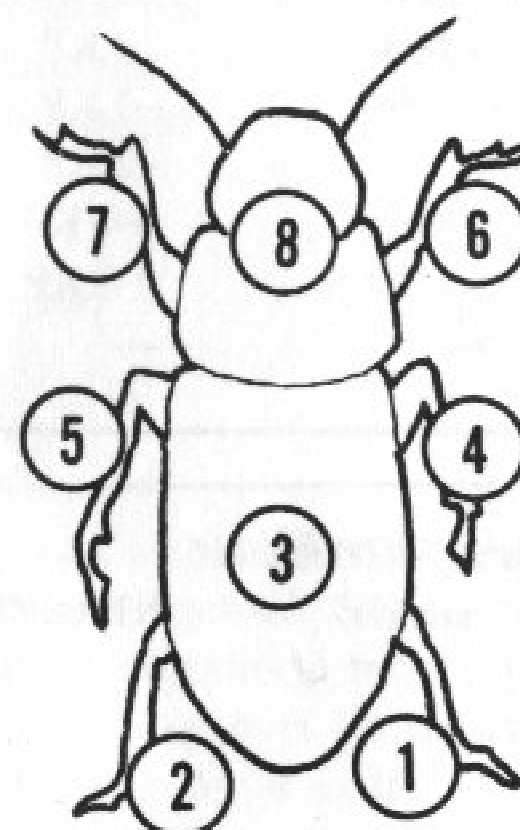
1T8	Träffområde	KP modifieras med
1	Svansen	–1 KP
2	Höger bakben	–2 KP
3	Vänster bakben	–2 KP
4	Bakkropp	+4 KP
5	Framkropp	+5 KP
6	Höger framben	–2 KP
7	Vänster framben	–2 KP
8	Huvud	—



Spindlar, sexbenta insekter o.d.

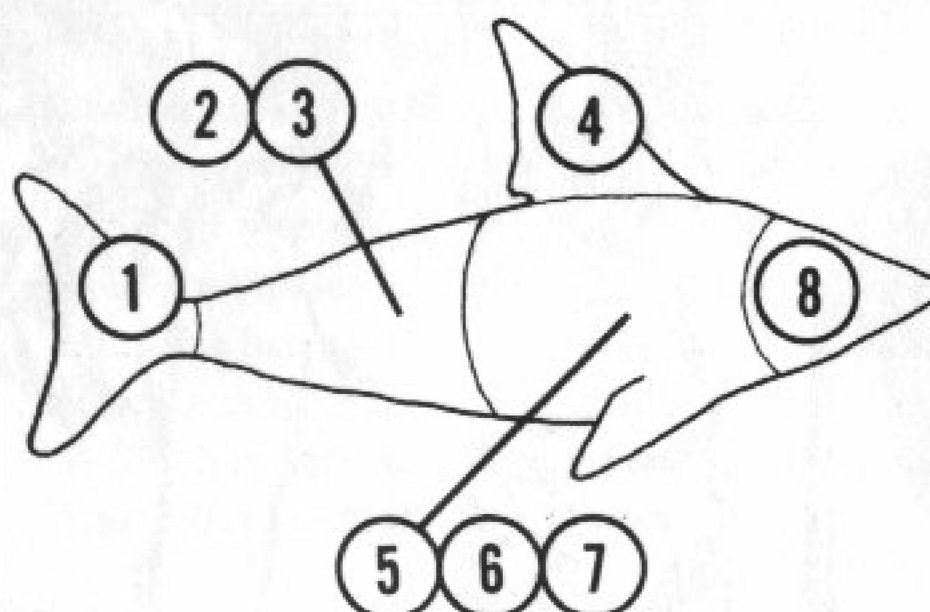
1T8	Träffområde	KP modifieras med:
1	Höger bakben	–3 KP
2	Vänster bakben	–3 KP
3	Bakkropp	+ 8 KP
4	Höger mittben	- 4 KP
5	Vänster mittben	–4 KP
6	Höger framben	–2 KP
7	Vänster framben	–2 KP
8	Huvud och framkropp	+4 KP
9	Höger vingpar	–3 KP
10	Vänster vingpar	–3 KP

De två sista posterna används för bevingade insekter. KP beräknas med träffområde ETT på grundtabellen som bas. När de skall användas slås träffområdet fram med 1T10 istället för 1T8.



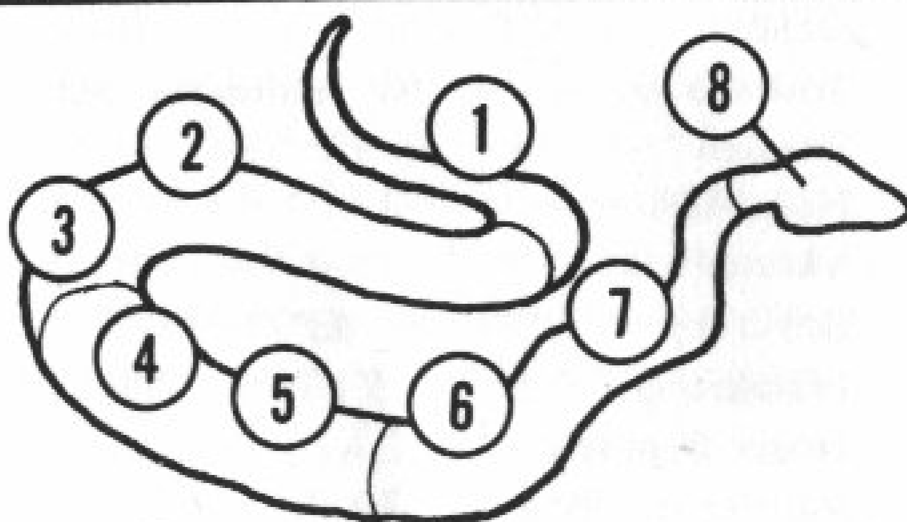
Fiskar, hajar, valar etc.

1T8	Träffområde	KP modifieras med
1	Bakfena	–2 KP
2–3	Bakkropp	+2 KP
4	Ryggfenor	–5 KP
5–7	Framkropp	+5 KP
8	Huvud	—



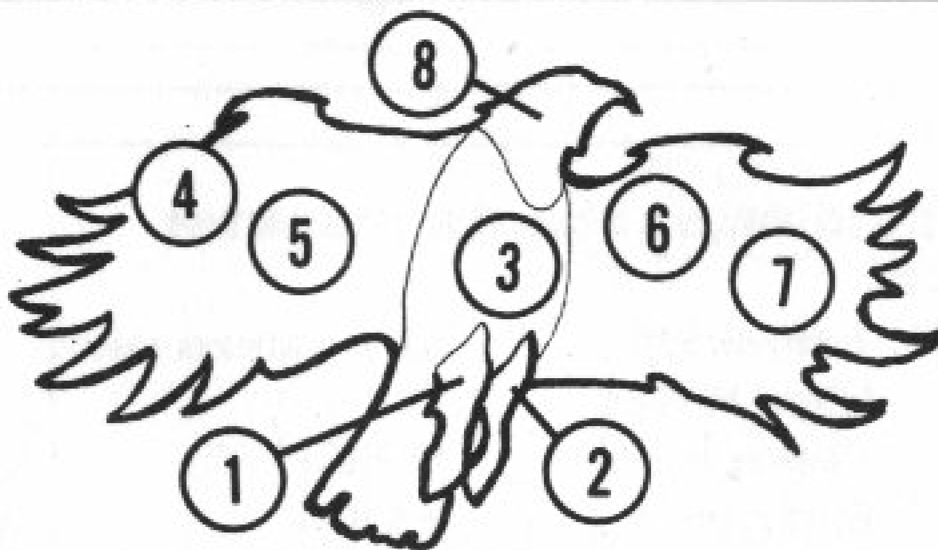
Ormar

1T8	Träffområde	KP modifieras med
1	Svans	–2 KP
2–3	Bakkropp	–1 KP
4–5	Mittkropp	+2 KP
6–7	Framkropp	+1 KP
8	Huvud	—



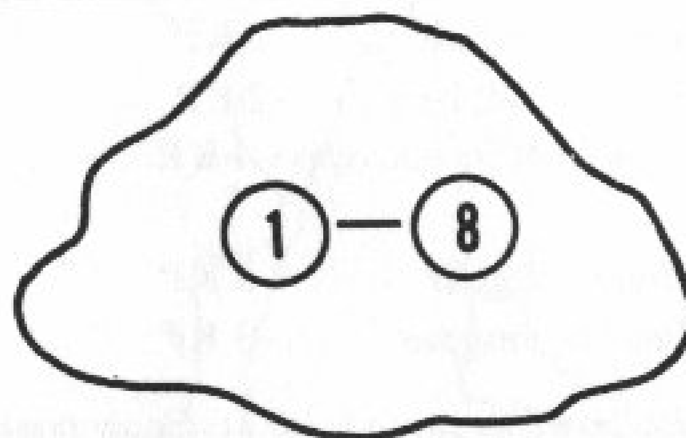
Fåglar

1T8	Träffområde	KP modifieras med
1	Höger ben	–3 KP
2	Vänster ben	–3 KP
3	Kropp	–2 KP
4–5	Höger vinge	+4 KP
6–7	Vänster vinge	+4 KP
8	Huvud	—



Kvävare, amöbor

1T8	Träffområde	KP modifieras med
1–8	Kropp	—





Om spelledaren vill kan han låta spelare som spelar muterade djur få anpassa sina kroppspoäng i varje träffområde enligt ovanstående. SL bör dock inte godkänna att spelarna "optimerar" sina rollpersoner – spelarna ska inte sitta och fundera över vilket slags djur som ger dem störst fördelar, utan spela det som roar dem mest!

SKADA

All skada räknas fortfarande av från det totala antalet KP.

Om en rollperson tar mer i skada än vad träffområdet tål så är det träffområdet obrukbart. Armar går inte att använda, ben viker sig och så vidare. Sådan skada i kroppen leder till att varelsen faller ihop, dock fortfarande vid medvetande. Varelsen återhämtar sig inom 1T6 SR men får inte anfalla under den tiden. Om skadan tar i huvudet blir varelsen medvetslös i 1T4 minuter.

Om varelsen tar DUBBELT så mycket, eller mer, skada än vad träffområdet tål blir den medvetslös. Armar och ben förstörs och måste läkas med läkedroger eller lång tids vila. I mage och bröstkorg medför detta att varelsen förblöder på FYS SR. Samma skada i huvudet medför att varelsen omedelbart dör.

All skada utöver den dubbla mängden kroppspoäng i ett träffområde "försvinner" och räknas inte av från totala antalet KP.

STRID

Rent praktiskt fungerar det alternativa stridssystemet som det gamla, men efter tärningskastet för att se om man träffar (och parerar i närstrid) så slår man 1T8 för att se VAR.

I närstrid mot mycket stora varelser måste SL använda sin fantasi. Om spelarna slåss mot en köldspindel är det inte troligt att de träffar dess kropp utan snarare når de bara benen. Om någon befinner sig ovanför sin motståndare (exempelvis på ett riddjur) så träffar han sannolikt Huvud, armar eller överkropp. SL måste därför modifiera träffchanserna i ett sådant fall.

Man kan sikta på ett specifikt träffområde genom att dra av 25% från träffchansen och skjuta sist i SR. Om man träffar skadas det utpekade träffområdet.

RUSTNINGAR

De varelser som har naturliga rustningar (skal, fjäll e.d.) anses ha det över hela kroppen. Alla träffområden är skyddade av naturliga rustningar.

När det gäller rollpersoners rustningar så antas läder och blandrustningar täcka armarna, bröstkorgen och magen. Energirustningar täcker hela kroppen. Skottsäkra västar fungerar som läderrustningar.

För att skydda huvud och ben finns följande skydd:

Typ	ABS	Vikt	Kostnad
Läderbenskydd	2	1/4	10 Kr/st
Härdat läderbenskydd	3	1/2	25 Kr/st
Lätt blandbenskydd	3	1	
Tungt blandbenskydd	4	2	
Läderhuva	2	1/4	5 Kr
Arméhjälm	10	2	100 Kr
Motorcykelhjälm	8	1	Fynd

Exempel:

En något yngre Nicholas fon Rijn är på hemväg från en nattlig smuggelräd. Snabbt och vigt rör han sig genom Hindenburgs mörka kvarter. Ett varmt duggregn faller över de tomma gatorna. Allt är tyst. Plötsligt lösgör sig tre skepnader från skuggorna. De omringar Nick, som skymtar en IMM, en reptilman och en muterad björn. Chockad känner han igen tre välkända lönnmördare med dolkar i händerna! Nick svär till och siktar med sin laserpistol på människans huvud (och får därför −25% chans att träffa, förutom att han skjuter sist i SR).

IMM:en och björnen missar, men reptilmannen träffar! (SL slår en tärning. Resultatet blir 7 – vänster arm. Nick får 6 SP i skada, men turligt nog har armen 7 KP)

Nicks laserpistol fräser till och han träffar IMM:en (spelaren slår 04 – en perfekt träff! Därefter slår han en T8 för att avgöra var han träffar. Resultatet blir 8 och skadan blir 19 SP! IMM:en får 19 SP i huvudet, som bara tål 8. Han dör genast). Han faller stönande till marken.

NYA DJUR OCH FÄRDIGHETER TILL MUTANT

av Anders Blixt

Mutning

Grundegenskap: PER. *Aristokrat (PER×2%), tjuv (PER×2%).* När man vill få en person att göra något särskilt, ofta något otillåtet, kan en liten penninggåva (eller något annat värdefullt) överlämnat på rätt sätt vara mycket övertygande som övertalning. Med en framgångsrik Mutning har man gjort detta på ett sådant sätt att mottagaren inte tar anstöt. Ett misslyckat försök innebär att mottagaren blir negativt iställd till mutaren och hans önskemål. Ett mycket negativt resultat (t.ex. 96–00) innebär att överordnade blir inblandade vilket kan ha mycket obehagliga konsekvenser för den som försökte lyckas med sin mutning. SL får i varje enskilt fall bedöma om mutchansen ska minskas pga särskilda omständigheter och hur stor mutan bör vara.

Förfalskning

Grundegenskap: SMI. *Tjuv (SMI×1%), forskare (SMI×1%).* Detta är förmågan att förfalska dokument och handlingar så att de verkar trovärdiga vid en närmare granskning. Varje gång en förfalskad handling utsätts för en noggrann granskning ska SL i hemlighet slå mot förfalskarens procent. Ett misslyckande innebär att förfalskningen har genomskådats. Ting som bygger på den gamla avancerade teknologin, t.ex. ID-kort, an inte förfalskas av spelarnas rollpersoner.

Fixare

Grundegenskap: PER. *Tjuv (PER×3%), upptäcksresande (PER×3%).* Fixare innebär att man känner rätt person, eller vet hur man skulle kunna få reda på vem rätt person är, när man ska få fram någonting, t.ex. information, illegala droger eller vapen. I varje enskild fall får SL modifiera rollfigurens procentchans med hänsyn till svårighetsgraden på det spelarna planerar att göra.

En hel del rovdjur överlevde den stora pesten utan att muteras. De rymde ur djurparker eller kom fram från de avlägsna områden dit de tagit sin tillflykt undan människan. Den kraftigt minskade folkmängden och den ökade tillgång på vilt som kom i dess följd gav rovdjuren goda möjligheter att föröka sig och sprida sig över det som en gång hade varit Sverige. Spelarnas rollpersoner kan stöta ihop med sådana djur när de ger sig ut i vildmarken.

Djuren beskrivs på samma sätt som i regelboken. KP är alltid lika med 2×STO.

TIGER

Tigern är numera ett fast inslag i Sveriges fauna. I samband med civilisationens sönderfall lyckades ett antal tigrar fly från olika djurparker och etablera sig i den svenska vildmarken. De svenska tigrarna lever främst på hjort och älg, men jagar i sällsynta fall också intelligenta varelser.

Grundegenskaper

STO 3T6+6	Förflyttning: 30 m/SR
INT 1T6	Bepansring: päls 1 poäng
SMI 2T6+9	Antal: 1
MST 2T6	Färdigheter: Smyga 75%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Gömma sig 60%, Jaga & Spåra 75%, Simma 60%

Attacker	GC	Skada
2 Klor	75%	3T6
1 Bett	65%	2T10

VARG

Vargen är normalt ett skyggt flockdjur som är helt ofarligt för intelligenta varelser. Under hårda vintrar kan dock flockar av uthungrade vargar bli så desperata att de angriper även sådana.

Grundegenskaper

STO 2T6+1	Förflyttning: 25 m/SR
INT 1T6	Bepansring: päls 1 poäng
SMI 2T6+9	Antal: 2T6
MST 2T6	Färdigheter: Jaga & Spåra 80%, Smyga 60%.

Attacker	GC	Skada
1 Bett	65%	1T10

SÖKER DU MEDSPELARE?
VILL KLUBBEN HA FLER MEDLEMMAR?

Från och med nästa nummer av SINKADUS kommer vi att ha ett inslag som kallas för Klubbspalten. Där kan spelföreningar och spelare gratis informera om sin verksamhet. Meningen med Klubbspalten är att den ska tjäna som en kontakttjänst. Den ska vara ett sätt att hitta medspelare.

Notiser till Klubbspalten ska bestå av namn adress eller telefonnummer samt en lista på de spel man ägnar sig åt (högst tio stycken). Dessutom kan man stoppa in ytterligare lämplig infomation (högst tio ord).

Sänd din notis till:

Klubbspalten,
Äventyrsspel,
Frihamnen,
100 56 STOCKHOLM

Oläsliga notiser kommer att kastas.

81-103